
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PS
PLAYERS
遊戲誌PS
VOL.004
互動遊戲誌 VCD
HK$18
2001.01.31
www.gameplayers.com.hk
初代惡魔城再現
惡魔城 DRACULA
Gameplayers.com.hk 與新意網合作
發展網上遊戲平台
獨家訪問遊戲界資名人物
飯野賢治
全力推介
新年最強遊戲
鬼武者®
Composed by © Mamoru Samuragoch
Akechi by © Fu Long Production
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED
Guest Creator: Takeshi Kaneshiro

互動遊戲誌第60集
2月2日於互動電視上映



逢隔周五於互動電視上映

互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作

如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com



一路聽住CD，一路打機，你話幾好呢！

the brilliant green.
Los Angeles.



501658.2

闊別年半,天使聲音再來凡間,
the brilliant green全新大碟,
"Los Angeles" 包括細碟 'Hello Another Way',
'angel song'



501440.2

二千年實力女歌手 Fayray
一手包辦全新力作'ever after' 包括
日本流行榜熱門歌 'tears'及 'MY EYES'





501441.2

Bird帶你暢遊音樂旅程,
全新大碟 'MINDTRAVEL'
收錄'OASIS'及最新細碟
'マーメイド3000'

日本流行榜好歌一網打盡Max Japan 7,
收錄鈴木亞美,L'Arc~en~Ciel, PUFFY,
知念里奈, Porno Graffitti等
樂手上榜歌曲



501442.2



凡購買以上任何一款CD,寄回CD盒上印花,即可參加
WonderSwan Color 幸運大抽獎,免費贏取WSC連
『音樂彈跳 RHYME RIDER KERORICAN』遊戲
盒帶乙套, 名額20份
(詳情請參閱碟面印花)

www.sonymusic.com.hk

© 2000 七音社
© BANDAI 2000

鳴謝





瑞華行 Sony Music

CONTENTS

GAMEPLAYERS PS
VOL.004
隨書附送 互動遊戲誌VCD
2001年1月31日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ



遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.004
volume.004 31.01.2001

FEATURES



大測試！

011>PS ONE液晶顯示器



史上被譽為最高傑作的惡魔城

024>惡魔城Dracula



新作速報！

022>SHADOW OF MEMORIES



挑戰極限 全支線解說

086>BLOOD THE LAST VAMPIRE

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

GPX

GAME INDEX

ET_MAX[奧斯丁] 掃描制作

ACT

AVG

ETC

FIG

RPG

SLG

GAME PS i PLAYERS

出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail msv@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
MS gm_ms@hotmail.com
執行編輯
時雨 mak_ian@hotmail.com
編輯 editor
MARKS marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI sakurakibc@sinaman.com
IKI iki-chan@hongkong.com
隨風 kase_gpm@hotmail.com
小璘 shugogetten@hongkong.com
咸旦仔 gpgary@gameplayers.com.hk
小悠 nanase_yu@yahoo.com.hk
美術設計 designer
cally
排版Artist
GPM artist team
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

桃太郎傳說1→2

GBC／RPG／HUNSON／4300日圓





SAKURA KI

在世界任何一個地方，都會有不同的文化，其中童話故事亦是其中很引人入勝的文化之一。要數日本的民間童話故事，相信很多香港人也會想到桃太郎這個人物，沒錯桃太郎在日本人心中的地位根深柢固。根據以上的原因從紅白機時代開始，已經有很多的遊戲生產商以這個經典的人物為題材，開發不少關於桃太郎的遊戲。當中以HUDSON在紅白機時代推出過的《桃太郎傳說》的1和2集，更是為人津津樂道(筆者指的是日本人)，現在廠商在GBC上推出這個經典遊戲。可以說是繼《DQ3》和《FF》後，又一經典RPG遊戲登陸手提遊戲平台。

說回遊戲本身由於是移植自紅白機的作品，因此評這個遊戲時不能用現在的遊戲水平來評。因為GBC和紅白機也是8BIT遊戲機，所以GBC版仍能保持紅白機版的水準。論畫面可以說是完全移植，不過也沒有提升過畫面的質數。至於遊戲的系統亦是原原本本地移植過去，但由於遊戲系統在當時是很不俗，因此就算現在玩起上來也可以接受。筆者最欣賞是遊戲的EVENT畫面和戰鬥，除了可以清楚表現遊戲的故事和人物表情之外，戰鬥中的鬼更是十分之可愛，根本並不像是可怕的東西啊。

遊戲的主要賣點是桃太郎這個家傳戶曉的故事，因此故事在遊戲中佔很重要的部份，因此遊戲可能並不太適合非日本人的玩者，不過如果各下一向對這個由桃子出生的小孩有所認識，或者對他勇敢去鬼島打鬼的事蹟有興趣的話，也可以買來玩玩，而且一盒遊戲收錄兩集遊戲是十分抵玩的(笑)。

評分：6分

隨風

《桃太郎》第一及第二集的合併版，內容上當然多了很多，還加入新增原素，讓遊戲變得更耐玩。玩法方面極之簡單，就是打敵人、練LV及看故事，不過剛開始要是沒有找到強勁武器的話，敵人真的強得不像話，有什麼理由每次攻擊只扣一？不過畫面方面倒是很不錯，畢業是手提機舊作，有這種質數可謂難能可貴。

評分：7分

小悠

今次蜜蜂廠在GAMEBOY中推出這隻名作《桃太郎傳說》系列1和2集，實在令許多前一代的機迷勾起不少回憶。而GB的功能也可以將這作品活現出來，雖然說不上有什麼新意和突破，但是這系列的遊戲是有耐玩可取之處。在這個陸續將家用機大作推展上手提機的時期，相信會令許多這種作品復甦起來。FANS們不妨一買!

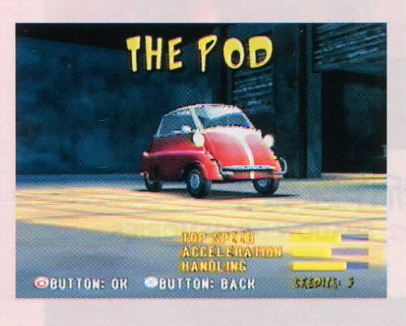
評分：6分



TOP GEAR DARE DEVIL

PS2／RAC／KEMCO／6800日圓





IKI

一款誠意推薦給《RUNABOUT》FANS之作。

記得起初接觸此GAME的時候，第一印象是：「非常《RUNABOUT》！」，分別只在於今次的遊戲舞轉至PS 2處而已。然而，在正式「上手」以後，才發覺此作的確並非全無可取之處。首先，遊戲同是強調「破壞的快感」，但《TOP GEAR DARE DEVIL》卻須要同時顧及收集路面上的金幣，是以本作的整體難度及箇中所須技巧亦不比《RUNABOUT》為低。另外，MULTI PLAYER的多個模式也是賣點所在，其中「BOMB TAG」的60秒死鬥模式更是考驗友情最佳良品。又，遊戲中的賽道以「城市」來區分，不同城市更有著其特色，配合了PS 2的機能，各地的景色也十分像真；其中三藩市一段的沿岸海線，微和陽光的效果進得恰到好處，可說是遊戲中一種視覺享受！

PS 2遊戲的畫面要素(狗牙)素來也為人所垢病，但觀乎此作的表現也算中規中矩，至少當中多邊型尚算札實圓滑，只是OP一段播片略嫌水準不夠。至於遊戲的BGM卻是略遜一籌了，也許是欠缺一份飆車感覺罷！然而，遊戲系統卻是不敢恭為了，蓋因她的玩法、特別是表現手法也與《RUNABOUT》太「相近」；尤幸遊戲的操作不算複雜，就算是初哥也可很快上手，這總算為她扳回不少分數。總括而言，若閣下是《RUNABOUT》FANS，這還是值得一試的！

評分：6分

小璘

玩者要使用車以完成不同任務的本作，除了在限時之內取得道具外，還可以橫衝直撞、不顧及後果的，將所有於街道上的設施及汽車撞毀來增加分數，真的十分緊張刺激，即使是單玩撞車也有其樂趣。不過任務的條件比較高，而且顯示街道的地圖亦似乎過小，就算是第一版都不容易完成，相信要有很好的控制汽車技術才能完成任務。

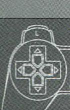
評分：6分

MS

這款美式的賽車遊戲，其實也不是賽車，而是以車進行的任務式遊戲，雖然畫面十分圓滑，但是並不達PS 2的水準，而且這種玩法不禁令人想起PS的《RUNABOUT》，可能太過美版FEEL，筆者不太喜愛玩這類遊戲，即使有任務的形式來作襯托，都不能引起筆者玩的意欲……不過如果他是有更多模式選擇，或許都會嘗試。總括來說，他所擁有的模式太少，欠缺新意。

評分：5分







BLOOD THE LAST VAMPIRE 上、下

PS2／AVG／SCEJ／各5800日圓

隨風

創新的系統－「血度」令遊戲變化更大，值得一讚。可惜也許此系統還算是試驗品，因此得出來的效果並不太好，不但常常沒有提試，而且很容易錯過分歧，往往要在「某一句」按才能得到分歧，樂趣大減。幸好遊戲還有不少優點，例如DVD的播片，附錄的設定資料，相信一定能令各位FANS愛不釋手，而且劇情重玩時又可以SKIP掉，不用浪費時間不斷重看，是此作比較優秀的地方。

評分：7分

MS

由PS開始YARUDRA（やるドラ）系列一直很受歡迎，而在PS2中而推出第二作，今次利用兩隻DVD作媒體，無疑內容比以往豐富，畫面質素絕對達動畫的水準，不過個人應為今次的人物設計，不太美觀，雖然影響不到遊戲性，但在視覺上不太好。而筆者較喜歡他新增的系統，玩起帶有趣味性，可惜支線太多，有時未免太過於麻煩。另外如果不分開上、下卷發售就更好，因為以兩隻GAME的價錢買一隻GAME，實在有點貴…

評分：7分

小悠

YARUDRA系列的又一傑作。之前的兩隻作品不論是畫面的質素和遊戲的故事也令人眼前一亮，充分發揮了PS作畫能力。今次在PS2中推出《BLOOD THE LAST VAMPIRE》更以上下兩集的形式推出，給筆者的感覺是看動畫的成份比較起玩遊戲的多。有動畫水準的遊戲絕對是賣點所在，可是真的沒有太多玩者可以參與的地方呢……而且分開了兩集推出便減少人們的興趣，因為PS2的遊戲也價值不平。

評分：6分



風雨來記

PS／AVG／FOG／5800日圓

咸旦仔

對於不喜歡玩AVG的筆者而言，這個作品為一的賣點就是那些靚人靚景，在遊戲過程中一張又一張的美麗圖片影入眼簾，實在是一種非常好的視覺享受。不過遊戲的女角實在太少了，如果能加入多些女角色的話就更加好。另外，遊戲中的拍攝功能實在太多限制了，令遊戲的自由度大大降低，如果能改善的話相信遊戲會更加吸引呢！。

評分：6分

隨風

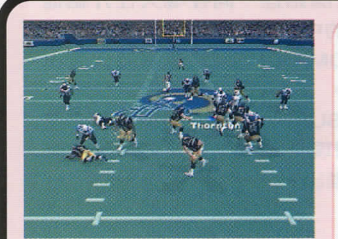
老掉牙的故事背景－旅行拍照「順便」追女仔，玩法亦只是普通的AVG，小說式嘛，各位只有乖乖看故事的份兒。幸好遊戲加入不少新原素，例如是拍照（不過只是一副圖在搖擺），寫日記及把照片加入去等，而女孩樣子亦不是太差，算是爭回一點分數。使用實景作背景圖雖然美麗，但是跟人物並不相配，而且那種轉換背景的方式真是不倫不類，那有換一次景要轉幾次的道理？

評分：6分

小悠

在戀愛遊戲而論，這隻《風雨來記》是一隻意圖尋求突破卻又不太成功的作品。第一在人物設定上沒有太大的吸引力，第二於故事上下的功夫不太多，第三相信是玩者可以在遊戲中可以做的東西不多。但是整體來說是中上之作，使用了北海道的實景配合在遊戲之中是可以提高玩者的投入度啊！

評分：6分



Madden 2001

PS2／SPT／Electronic Arts Square／6800日圓

小璘

遊戲的畫面質素雖然高，但可能美式足球在香港不是太受流行的關係，所以本作始終不及足球和籃球般除了對該運動熟悉外，還能利用自己喜愛的球星登場，使玩者玩起來更有親切感；不過莫說遊戲中有什麼著名的運動員出場，就連規則也不太清楚，令人玩得一頭冒水，幸好在說明書內有一些名詞解說，都算是好過沒有。總括來說，若對美式足球非常熟悉的話，也可一試的。

評分：5分

MARKS

由於PlayStation 2的機能關係，所以畫面質素是沒有挑剔之處，而且在各方面都沒有太大問題。即使遊戲附送了一本非常詳細而精美的附錄，但可惜香港玩者並不熟悉美式足球，而且不懂得當中的規則等，令玩者提不起玩這遊戲的興趣。不過對美式足球有認識的朋友來說是不容錯過的作品。

評分：7分

時雨

論畫面，《MADDEN NFL 2001》肯定是市場上最出色的美式足球遊戲，不論是球場還是球員，甚至那個足球本身都是那麼真實，而球員們的動作也非常順暢。配合全英語的旁述，本作品可說是首套完美地模擬了美式足球的遊戲。不過可惜的是美式足球在香港並不普及，認識的人也少，因此並不是人人也可以享受到它。

評分：8分



DERBBY JOCKEY 2001

PS／RAC／Asmik Ace／5800日圓／1月18日

IKI

對於不懂賽馬的在下而言，賽馬遊戲始終難於引起自己的興趣，但得知這是一款揉合RAC＋SLG元素的遊戲，在下對此作也不免有點寄望；始終這算是同題材作品中罕見的嘗試。然而，遊戲推出後給在下的感覺是：不過如此罷了。遊戲中雖說是以2000年度賽馬資料為藍本，但始終育成份不重，操作性又不見怎樣好，實在有點「兩頭唔到岸」之感！

評分：6分

MARKS

雖然推出街機版時，而得到不少玩者的好評，但來到PlayStation後，不單其畫面質素低，而馬的動作並不真實。更差的是每一個賽馬日只得一場策騎的機會，未免太少了，不能讓玩者感覺到做騎師的快感。此外，比賽時已經以俯視的視點進行，當中應該沒有雷達的必要，這樣反而會令遊戲比較真實一點。

評分：4分

時雨

在一般賽馬遊戲當中，通常玩者一就是做練馬師，一就是做騎師，不過本遊戲則可以讓玩者「一次過滿足兩個願望」，值得一讚。不過遊戲的最大問題是操作極之差，馬匹對玩者作出的指示亦是「慢幾拍」的，沒有賽馬的快感。而且育成的部份亦很容易變得公式化，恐怕玩者會很快生厭。

評分：5分

© 2001 HUNSON SOFT © 2000 KEMCO© 2000 PRODUTION© 2000 SONY COMPUTER INC. © 2001 FOG © 2000 Electronic Arts Inc. John Madden Football, Read-N-React Defense, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS TM is an Electronic Arts TM brand. Officially licensed product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL players. © 2000 PLAYERS INC. The COACHES CLUB logo is a trademark of the National Football League. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. © 2000 NFLP. All rights reserved. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.© 2000, 2001 Asmik Ace Entertainment Inc／Office Create



TEXT BY：時雨、SAKURA KI

頭條新聞

GAMEPLAYERS 與日本遊戲廠商合作 提供中文化遊戲

在上個月十八日，GAMEPLAYERS.COM、新意網（新鴻基地產附屬公司）和日本PINE COM於灣仔君悅酒店舉行了記者招待會，宣佈將在香港和中國大陸市場推出中文化的遊戲軟件及跨平台的機頂盒（SET-TOP BOX）系統。在會上，數間有份參與在本計劃中的遊戲廠商也有派代表出席，當中包括了大家都很熟悉的SUPERWARP社長飯野賢治先生。



◆GAMEPLAYERS集團主席汪廣標

GAMEPLAYERS.COM主席汪廣標先生在記者會上指出，中國大陸是一個極具吸引力的遊戲市場，但卻因為盜版問題太過嚴重，令到正版的生存空間變得非常狹窄。而今次GAMEPLAYERS.COM推出中文化遊戲，其低價格（可以低至40元人民幣）和高質素，必定能吸引到大陸玩家改玩正版，這點對開拓中國大陸市場是非常重要的。汪廣標先生亦表示他們擁有這些遊戲中文化之獨家專利，今年內將會30至40套遊戲被中文化，並會陸續增加。

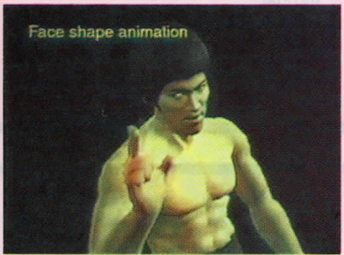
另一方面，GAMEPLAYERS.COM也看準了未來遊戲機上網的新趨勢，將會推出一台不受任何平台限制的機頂盒，而開發這機頂盒的就是日本的PINE COM。PINE COM董事總經理迫田正己先生透露這台機頂盒將會採用PC的技術，它可以讓不同的遊戲主機共用同一個網路系統，進行網上對戰。這機頂盒預計在今年三至四月面世，最初它會向香港新意網旗下的SUPERHOME.NET用戶提供，並將在未來逐步擴展其他香港用戶以至中國大陸。

◆SUPERWARP社長飯野賢治

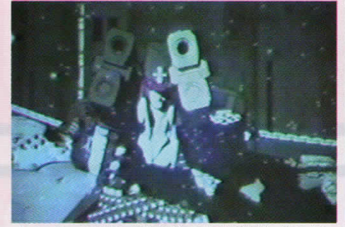
隨後數家日本遊戲廠商的代表，包括了POLYGON MAGIC的董事吉岡賢先生、ASPECT董事及川和行先生、SKIP的遊戲監製鈴木浩司先生和SUPERWARP的飯野賢治先生開始逐一向在場人仕介紹他們公司的作品和預定為這個新平台推出的中文化網路遊戲。而以《天外魔境》和《櫻大戰》所著名的RED COMPANY雖然無法派代表出席，但也有以錄影帶的形式展出其作品。

在眾多作品當中最受注目的，自然是SUPERWARP的網路對應遊戲《SPACE WALK》了。這套遊戲的詳細現時雖然仍未能公開，但飯野先生表示它將會在香港這個新平台上推出。



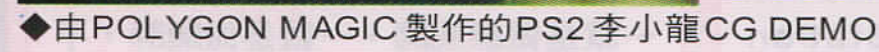


◆由POLYGON MAGIC製作的PS2李小龍CG DEMO





◆RED COMPANY的兩套新遊戲《GUN GRAVE》（左）和《NUDE》（右）

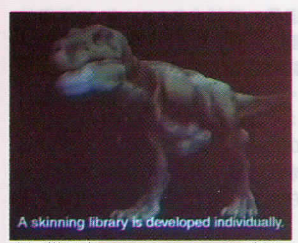




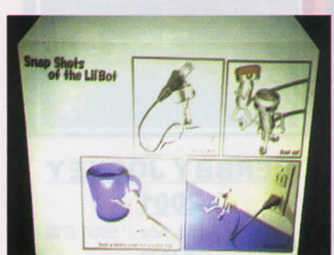
◆ASPECT公佈了將會為科幻電影《末日反擊戰》製作遊戲



◆由SKIP製作的DC遊戲《LACK OF LOVE》也將會推出中文版



◆同樣是由POLYGON MAGIC製作的DEMO，不過這卻是在XBOX上執行的，可見她是一家跨平台的廠商



◆另一套由SKIP所製作的新遊戲《LIL'BOT ADVENTURE》也在記者會上首次公開



獨家訪問SUPERWARP社長飯野賢治

相信大部份讀者對遊戲廠商WARP和其社長飯野賢治都不會陌生，他除了製作過《D之食桌》和《ENEMY ZERO》等大HIT作品之外，其出位的言論更令他獲得「遊戲界之風雲兒」之稱號。不過自從WARP改名為SUPERWARP之後，飯野賢治保持低調已有一段長時間（和之前經常在傳媒上出現大相逕庭）。今次難得他親自來到香港，我們自然不會放棄機會，立即和他做了一個訪問。

——可否說說SUPERWARP最近有什麼新動向？

飯野：在今天的發表會之前，我對於是否要公佈今次的新計劃仍是有點猶豫的，因為這會是SUPERWARP成立以來首次向全世界公佈具體的計劃內容，如果消息傳回了日本可能會有點……暫且不說這話題，其實我自己經常都在思考新的遊戲意念。好像《D之食桌》和《REAL SOUND》在當時都是一些突破性的作品，不過我的最新作《D2》卻是一套很典型的遊戲，這始終不是太合我的風格呢，於是我想再創新一點，將網路（NETWORK）、溝通（COMMUNICATION）、服務（SERVICE）和娛樂（ENTERTAINMENT）作為了新生WARP——即SUPERWARP的新路向。不過我本人最初對網路方面並不是太過熟悉，而且家用遊戲機的網路發展亦只在起步階段。於是我由去年的夏天開始不斷學習，亦有試作過許多實驗性的東西，例如瀏覽器和EMAIL軟件等。而當中唯一一套遊戲便是今次公佈的《SPACE WALK》了。

——到底SUPERWARP在今次的計劃中參與了哪一方面的工作？

飯野：我想首先我們會推出《SPACE WALK》這套作品。其實《SPACE WALK》並不是我獨自一人創作的遊戲，擔任遊戲計劃和監製的是我的拍擋。我們最初聽到這個計劃時都覺得很有趣，加上製作和網路有關的東西是SUPERWARP的未來路向，我們對於製作WARP的首套網路遊戲感到十分興奮。在日後如果我們能夠製作更大型、更有趣的作品，我想我們還會參與其他更大型的網路遊戲計劃。

——你本人對這個計劃有什麼期望？

飯野：以前我們製作的遊戲，都是以一個已定的市場為目標，因此我們很清楚市場的需要，並可以創作出適合消費者的遊戲。但今次的計劃卻是以封閉的市場（指SUPERHOME.NET）為目標的，我對於有什麼人去玩我的作品，而他們又會有什麼反應，一切都是未知之數。這點我認為是今次計劃最有趣和意義的地方。

——你對2001年的遊戲界有什麼展望？

飯野：我雖然身為遊戲製作者，但老實說我對遊戲界的現狀並不是看得太通透。不過我覺得現時「遊戲*」這一個字眼已經有點過時了，不是嗎？在玩者的心目中，「遊戲」已有一個固定的形象，這對遊戲的製作者來說亦然。但「遊戲」的範圍並不止於此。手提電話和個人電腦已日趨普及，對人們來說，透過它們和其他人交談或傳送短訊，這行為本身已是「遊戲」的一種。我想遊戲界的人應該看到這點，並作出相應的改變，將這些新的遊戲概念具體起來。

——最後可否向香港的朋友說幾句話？

飯野：在2002年日本和韓國將會合辦世界盃，從此我突然想到其實香港和日本之間是否也可以合作搞一些遊戲比賽呢？或者甚至不只是遊戲比賽，港日兩地還可以合作推出遊戲。其實從外表來看，香港人、日本人和韓國人不都是很相似嗎？就連文化、性格等都有很多共通之處。相反，美國人和我們之間的差別則太大了。就是因為大家的性格相似，所以我們才可以造出相類似的東西出來，而且要接受對方也較為容易。因此如果在未來真的可以兩地合辦一些遊戲活動，我認為這會是非常有趣的事。

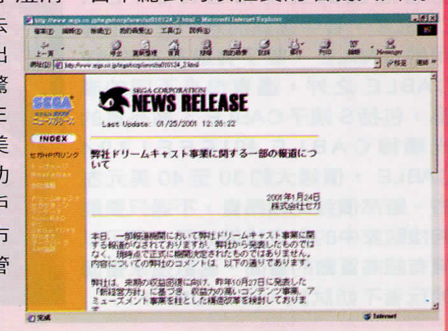
*在日文中，「遊戲」（ゲーム）這個許多時只單指電視遊戲



SEGA的風風雨雨

進入了2001年後，要業界中數最多事非的公司，相信非世嘉莫屬。首先在一月二十二日，日本娛樂雜誌CYZO再度刊登SEGA將會為敵對的主機Sony PlayStation2開發遊戲軟件的報導，文章中提到SEGA和SONY會簽訂短期的合約，SEGA並且會在一月二十五日作出有關的發表。在消息傳出的第二天，SEGA在東京証券市場的股價暴漲了百分之十二點六（12.6%），而日本四大証卷公司之一野村証卷更大手購入四十二萬股，此舉更令人感覺消息的準確性很高。在一月二十四日，包括日本產經新聞在內，有很多的經濟新聞傳媒都作出了驚人的報導，內容指出SEGA將會在撤離家用機的硬體市場，除了會正式終止開發下一世代的主機計劃外，更在本年的三月停止生產DC。日本產經新聞更提到SEGA已經承認事件，令到不少人對DC失去信心。報導中還進一步提到SEGA將會分別在PS2和X-BOX上推出遊戲軟件，相方都正為此事而交涉中，要到月尾才會有關的發表。

有關日本產經的這則極具殺傷力的報導，即日已經被SEGA和CSK集團方面給予澄清，日本總公司以社長的名義大川功發布了一份新聞稿，內容正式否認DC將會在三月停產。至於今後的發展，主要會以去年十月二十七日發表的經營方針進行，而且重心會為DC的製造、販賣和流通體制作出改革，而且會以開發軟件為中心。不過在這段新聞稿中，卻有另一個令人意外和震驚的消息出現。大川功在新聞稿中表示SEGA有意為SONY的PS2和任天堂的GAME BOY ADVANCED開發遊戲軟件，不過目前還在交涉當中。不過SEGA JAPAN和北美的反應不同，雖然SEAG在北美有關方面作出DC停產的澄清，但是卻沒有像大川功所說會為其他主機作軟件開發的報導，全面否定有關的報導，希望能挽回北美DC用戶的信心。不過看來事情並沒有這麼快會有答案，如果SEGA真的撤離家用機硬件市場，變成為其他主機開發遊戲軟件的話，相信會對整個遊戲業界影響深遠，我們即管把事件交給時間去証明一切。(SAKURA KI)


SEGA CORPORATION
NEWS RELEASE
Last Update: 01/25/2001 12:26:22
INDEX
弊社ドリームキャスト事業に関する一部の報道について
2001年1月24日
株式会社セガ
本日、一部報道機関において弊社ドリームキャスト事業に関する報道がなされておりますが、弊社から発表したものではなく、現時点で正式に機関決定されたものではありません。内容についての弊社のコメントは、以下の通りであります。
弊社は、来期の収益回復に向け、昨年10月27日に発表した「新経営方針」に基づき、収益力の高いコンテンツ事業、アミューズメント事業を柱とした構造改革を検討しておりま



《FFX》的延期到今年七月

SQUARE的超人氣RPG作品《FFX》，原先公佈將會在今年的三月推出，但現在已經決定延期至今年七月。這不知是否SQUARE想把遊戲製作得出色些，因為PS2版的

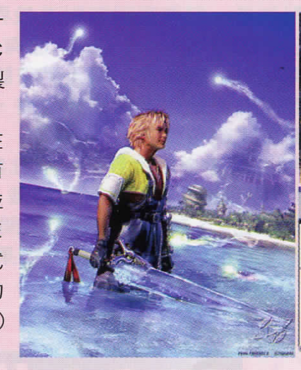


《FFX》將會推出兩個版本，普通版只有一片DVD，而且並沒有任何的贈品附送。另一個版本HIGH-VALUE ADDED VERSION會是雙DVD，除了知道質數會比較高之外，其他的內容並不清楚。雖然要今年七月才能夠玩到《FFX》，不過既然廠商希望遊戲的質數更高，不過相信FANS們沒有太大的問題，反正去年七月才玩過《FF IX》，到今年七月只不過等一年吧。(SAKURA KI)

SQUARE的「戰略經營說明會」

SQUARE

SQUARE在一月十九日公佈了首次赤字的消息後(經常性收益由最初予計的66益增長，竟然變成48億的赤字)，在一月二十二日舉行了一個「戰略經營說明會」，發表未來SQUARE的經營取向。當日除了SQUARE的社長——鈴木 尚有出席之外，大家非常熟悉的副社長——阪口博信亦有出席。鈴木社長並沒有特意提及赤字的問題，不過卻發表了很多SQUARE未來的動向。關於SQUARE接下來的大計，都會與超受歡迎的作品《FF》有關。首先SQUARE正式宣佈《FF XII》會是PS2的作品，負責監製的是《FF TARTIC》的監製——松森 泰己。，這對於買了PS2的玩家來說是天大的喜訊。至於《FF X》雖然要延期到今年七月才可以推出，不過SQUARE仍對遊戲充滿信心，預算在日本會推出3百50萬套，歐美合共亦會達到3百20萬套，總共會推出670萬套左右。另外，開發得如火如荼的《FF XI》，將會是該系列的首個可以進行網上的作品。因此遊戲並不會與以往《FF》一樣，先在PS上推出了一段時間後才會在PC上推出，而是會PS2版本與PC版本同時推出，相信是因為使用SERVER可以對應兩個版本，至於負責監製是曾經負責監製《CHRONO CROSS》的——田中 弘道。





至於手提遊戲機方面，SQUARE亦有很多作品會推出，首先在WONDER SWAN COLOR之上，除了在去年年底推出的《FF》之外，還有接下來的《FF II》和《FF III》。不過SQUARE希望與任天堂再度合作，並且會把該系列的《FF4》、《FF5》和《FF6》移植到GAMEBOY ADVANCE之上，不過這只不個是SQUARE單方面提出的消息，有關一切仍要等正式的發表。論機能的而且確是GBA獲勝，不過WSC和《FF》在日本及香港均取得很好的成績，相信SQUARE亦未必會輕易地放棄WSC。(SAKURA KI)

PS2專用高質CABLE

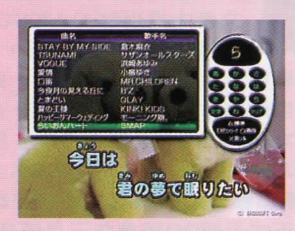




有不少購買PS2的用戶，除了鍾情它的強勁機能外，有不少人都喜歡PS2的高質數畫面，再加上PS2在美國的銷售量比想像高出很多。因此一間美國著名製作影音產品的公司MONSTER CABLE，看中這點而為PS2製造專用的CABLE，除了有最基本的AV CABLE之外，還有很多不同的產品，包括S端子CABLE、高品質的光纖線CABLE和IEEE1394 CABLE，價錢大約30至40美元左右。雖然價錢比較昂貴，不過只要能夠接駁家中的影音設備的話，便可以擁有超高質數的畫面，喜歡追求畫面的玩者不妨試試。(SAKURA KI)



利用PS2把家中變成KARAOKE



不知大家有沒有發現，香港的KARAOKE BOX中很少日本流行歌供選擇，往往令到喜歡唱日本歌的朋友十分失望。不過現在不用失望了，因為只要你有一部PS2的話，便可以利用PS2專用USB數據機和8M記憶咭，再透過一個由ERGOSOFT開發的軟件《NET-KARAOKE》，便可以把歌曲下載到8M記憶咭內。收費大約每首歌200日圓左右，一張8M的記憶咭可以儲存大約50首歌曲，如配合PS2專用的HARD DISK的話，更可以儲存更多心愛的歌曲。《NET-KARAOKE》只要利用ERGOSOFT的PS2專用瀏覽器，便能輕輕鬆鬆下載歌曲，實在是喜歡在KARAOKE中唱唱日本歌的朋友。(SAKURA KI)

在哪裡也可以玩GAME！PSone液晶螢幕大測試

TEXT：時雨

迷你型的PSone主機推出已有一段長時間。雖然PSone的外型是如此吸引，不過買的人卻不多。原因除了是大部份人家裡早已有一台舊PS之外，SCE方面遲遲未推出那個PSone專用的液晶顯示器，也導致了許多打算買機的人卻步。不過到了最近，市面上突然出現了數款由大陸廠商生產的PSone顯示器，它們的質素如何，相信是大家最關心的問題。有見及此，本刊於是選取了當中評價最好的一台顯示器來進行測試，到底大家值不值放棄等候原裝貨，改為買這些沒有授權的產品呢？



◆這便是這次測試採用的顯示器

外觀

將這個顯示器拿上手，第一感覺就是「厚」！大家從照片中可以見到，這個顯示器的厚度和PSone竟然幾乎一樣！之前SCE公開過的原裝顯示器，其厚度只是它的1/3左右。除此之外，原裝顯示器之大小剛好和PSone上的圓形CD蓋相同，整部機連成一起時，感覺非常自然。而這台顯示器則是呈橢圓形的，左右兩邊突了少許出來，當收起來時顯示器會遮蓋著開關掣和開蓋掣，缺乏少許美感。


◆從側面看便可以知道這顯示器真的相當厚


◆顯示器的SIZE比PSone的CD蓋為大

機能

這個顯示器的螢幕尺寸和原廠的一樣都是4吋。在顯示器的後面設有一個和PS主機相同的映像OUTPUT、一個AV INPUT和一個耳因此即使大家在家中玩遊戲也不需要將顯示器拆走。另外這顯示器也設有一個AV INPUT，大家可以將家中的錄影機、VCD機或DVD機接上去，不過留意這個AV INPUT不是普通的「蓮花插」而是MICRO PLUG，用來接駁其他遊戲主機可能會比較麻煩。最後這顯示器還有一個耳筒插口。


◆在顯示器後面的各種插口

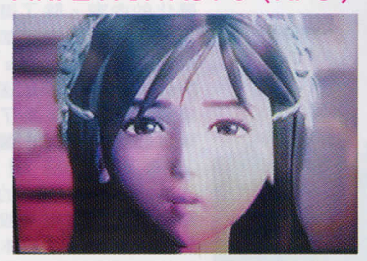
畫面、音效質素

開啟了PSone的電源後不久，從顯示器的喇叭處便傳來了熟悉的PS起動音樂，不過其音質就真是有點不敢恭維……我想應該和AM收音機的聲音差不多吧。對重視音質的筆者來說這樣玩遊戲簡直是虐待自己。我於是立即插個耳筒上去，這樣音質總算在可以接受的範圍。

畫面質素方面，由於這螢幕是採用了TFT液晶，所以完全沒有鬼影的問題。色彩方面亦在水準以上，望上去感覺十分自然。不過它最大的問題是解像度低，因此遊戲中細微的地方，例如文字等會變得模糊一片，難於辨識。

實GAME測試小報告

FINAL FANTASY 9（RPG）



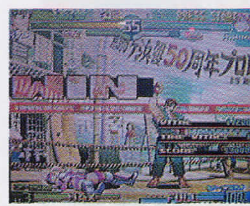
MOIVE部份相當美麗，由多邊形造之畫面也由於解像度降低而變得較順眼。不過遊戲中的文字就真的相當難以閱讀，尤其是漢字。

超越機械人大戰ALPHA（戰略）



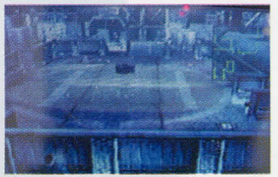
在地圖畫面上要辨認出各部機械人不難，人物對話的文字也是「大大粒」的，問題不大，可是閱讀HP或EN等細小數字則十分費神。

STREET FIGHTER ZERO 3（格鬥）



效果一流。由於格鬥遊戲不需要看任何文字，因此非常適合在這顯示器上玩。畫面沒有鬼影也值得一讚。

METAL GEAR SOLID（動作冒險）



「地圖好難睇！」，不過除了這點以外問題不大。

實況WINNING ELEVEN 2000（足球）



個波比較細，不過勉強還可以看得清楚，對遊戲進行本身沒有影響。至於球員的名字則不要苛求了……

RAY CRISIS（射擊）



一旦畫面有太多物體（如敵機、子彈、自機的LASER）出現，我想你最好期望自己發揮到新類型人的潛能……（即是靠估）

COLIN McRAE THE RALLY 02（賽車）



除了看不清楚自己的時間外，賽車遊戲並不受細畫面的影響，可以接受

beatmania BEST HITS（音樂）



起初筆者曾擔心音符可能會因為太細粒而看不清楚，但實際測試時發現玩起上來完全沒有問題，除了音響之外……

TEXT：時雨



PS2 通訊機能全面探討

PS2公開發售已有接近一年的時間。在這段期間PS2主機累積銷量已超過了400萬台，而一直被人所批評的遊戲不足問題，相信在今年也可望獲得解決。不過PS2有一個範疇仍然是未明朗化的，那就是網路機能了。這個特集，將會為大家探討一下PS2未來有關通訊機能方面的發展。

2001年，PS2網路計劃始動

相信現在不少讀者都有在玩DC的《PHANTASY STAR ONLINE》，這套遊戲可說是正式開啟了家用遊戲機網上遊戲的熱潮（之前DC推出過的網上遊戲，其參與的玩者人數和《PSO》實在相差太遠），網上遊戲在可見的將來必定會越來越普遍，從PS2的對手們——任天堂GAMECUBE和微軟XBOX都設有通訊機能這一點來看，就可以知道這是未來的必然趨勢。

不過PS2直到今時今日為止，有關網路發展方面的情報仍然非常有限。SCE方面雖然提出過一個構想非常宏大的「e-Distribution」寬頻網路計劃，但有關它的詳情卻一律欠奉，這不單止令玩者們摸不著頭腦，就連遊戲廠商也對此有所微言。

總括來說，現時PS2已經公佈了有關通訊機能之計劃，主要有以下三項：

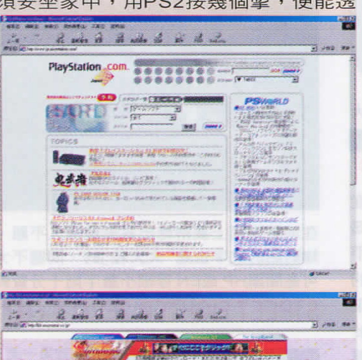
e-Distribution

「e-Distribution」是由SCE所提出，利用PS2進行網上電子資訊交易之計劃。這裡的「資訊」，是指一切已被數碼化的內容。除了遊戲之外，電影和音樂都可以透過這個「e-Distribution」系統送到消費者的手上。為了實現這個計劃，SCE選擇了有線電視網路（CATV）作為PS2的網路標準，不採用一般電話線的原因，是日本的電話費用昂貴，而且ANALOG MODEM的速度亦不足以應付傳送音樂、電影等容量大的資訊。



◆SCE久多良木社長手持著PS2的硬碟機，他的表情彷彿告訴大家e-Distribution必定能夠成功

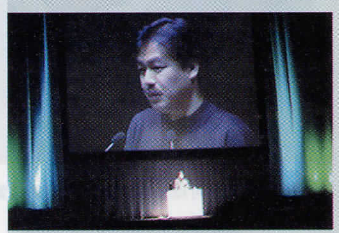
SCE希望透過「e-Distribution」，將整個娛樂產業的流通形態改變，到時用家想聽音樂或者看電影，只須安坐家中，用PS2按幾個掣，便能透過寬頻網路欣賞得到。不過要完全實現這個計劃，有幾個問題必須先要解決，第一，現時日本有線電視用戶人數仍然偏低；第二，如要安裝有線電視少不了一筆安裝費和月費；第三，用戶需要另外多買一台PS2專用硬碟機（註1）來儲存已經下載的電影和音樂。以上的問題都會直接影響到SCE普及「e-Distribution」的計劃，不過幸好SCE有其SONY本身大量充滿魅力的音樂和電影版權，要是它們能夠令用戶覺得這是物有所值的話，「e-Distribution」要普及也絕非沒可能的事。根據SCE官方的公佈，「e-Distribution」將於今年內投入服務。



◆SONY一直以來都非常積極發展網上交易，好像PlayStation.com（遊戲）和bitmusic（音樂）就是e-Distribution的先行者

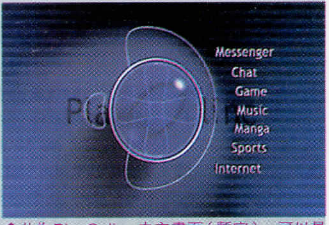
PlayOnline

「PlayOnline」是由大家都非常熟悉的SQUARE和日本電訊業領導者NTT COMMUNICATIONS合作所提供的綜合網路娛樂服務，它預計將於2001年冬季正式投入服務，並同時對應PS2和PC兩個平台。「PlayOnline」的最大特色是能夠同時提供各式各樣的娛樂情報，並將之互相結合。例如用戶可以在「PlayOnline」上即時得知最新的職業棒球比賽結果，也可以查看以往的記錄。而如果用戶透過「PlayOnline」來玩SQUARE的棒球遊戲，遊戲內的球員資料（如擊球率、防禦率等）更會每日UPDATE，使之和現實生活的球賽接。類似這種「情報和遊戲之間的互動」，在其他運動遊戲如賽車、足球也能夠實踐，令遊戲增加了一份真實感。



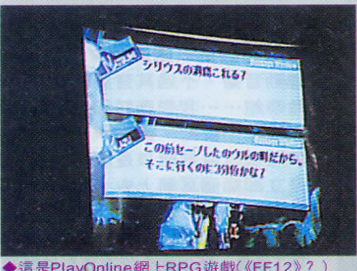
◆SQUARE副社長兼《FF》系列監製板口博信在去年的「SQUARE MILLENNIUM」中，公佈了PlayOnline計劃的詳情

除此之外，「PlayOnline」也能夠提供了類似SCE「e-Distribution」的數碼娛樂服務。例如SQUARE將和唱片公司AVEX GROUP合作，向「PlayOnline」的用戶提供最新的流行音樂下載。而集英社的漫畫週刊《少年JUMP》，與著名漫畫家井上和彥和本宮廣志之最新作品，也能透過「PlayOnline」閱讀得到。



◆此為PlayOnline之主畫面（暫定），可以見到它提供了遊戲、音樂、漫畫和聊天室等服務

當然，各位玩者最關心的，還是「PlayOnline」的網上遊戲機能。



◆這是PlayOnline網上RPG遊戲（《FF12》？）的畫面，玩者之間的互動將會令遊戲不斷進化

SQUARE已經公佈了《FINAL FANTASY XI》將會是一套類似《ULTIMA ONLINE》（PC）、《EVERQUEST》（PC）或《PHANTASY STAR ONLINE》（DC）的網上RPG遊戲，因此不透過「PlayOnline」是玩不到《FF11》的。在遊戲中玩者可以和其他朋友組成隊伍進行冒險、談話、交換道具等等，也可以即時在網上找到攻略的情報，如怪物資料、地圖等。

最後值得一提的是，「PlayOnline」本身也是一個瀏覽器和ICQ的混合體，用戶即使不玩遊戲、不下載「PlayOnline」提供的資訊，也可以隨意在網上瀏覽，或者和朋友談天說地。

© 2001 ARTDINK. All Rights reserved.
© Microsoft Corporation. All rights reserved. Terms of Use.
© 2000 From Software, Inc.



與iMode連動

SCE和日本NTT DoCoMo於去年8月公佈，合作將手提電話上網系統「iMode」與PlayStation（PS和PS2）連接，以提供新類型的遊戲服務。根據DoCoMo方面指出，現時iMODE的用戶中六成以上都有利用手機上網作娛樂用途，他們對PS遊戲亦不會感到陌生；而SCE方面則表示iMode低廉的通訊費用，對希望接觸通訊遊戲的玩家來說是非常有魅力的。



◆PS和iMODE共同開創新的娛樂玩意

有關合作之具體計劃包括了SCE將於今年春天推出極受歡迎的遊戲《在哪裡也在一起》的第三集——《和iMode也在一起》。這套遊戲分為兩個部份，首先玩者可以利用iMode手機來玩《在哪裡也在一起》這遊戲，也可以透過TORO（《在哪裡～》的人氣角色）向其他iMode用戶傳送短訊（這和PC上的電郵軟件《PostPet》（註2）十分類似），TORO有時也會自發地向玩者傳達情報；其次是當玩者回到家裡，可以將PS和iMode連接起來，在電視上以更精彩的畫面繼續遊戲。



◆在手電裡有TORO出現！（《和iMode也在一起》之設計圖片）

《和iMode也在一起》只是PS-iMode連動的第一彈，之後SCE還計劃推出更多遊戲，其可能性是無限的。例如賽馬遊戲，玩者可以在街上利用iMode訓練自己的馬匹，然後回到家裡利用PS參加網上舉行的賽事。另外，在本月DoCoMo推出了對應JAVA的iMODE手機後，SCE的遊戲亦會對應JAVA，以提供更佳的遊戲享受。

PS2專用ANALOG MODEM3月發售！

以上提過有關PS2的各個大型網路計劃，大家現時仍未能親身嘗試得到，但其實PS2很快就可以用傳統的MODEM上網和玩遊戲！因為由SUNSOFT所開發的PS2專用MODEM「Online Station」將會於3月發售。其實正在開發PS2用的MODEM的廠商並不只SUNSOFT一家（註3），不過暫時只有SUNSOFT公佈了MODEM的詳情，並也已經有數家遊戲商決定支援（註4），並準備在3月之後陸陸續續推出PS2的網上遊戲。

「Online Station」的最高傳訊速度為56kbps，用家只要將它接駁至PS2的USB插口，並接上家中的電話線，PS2便會立時擁有上網的能力。電源方面是透過USB插口取得的，所以不用另外駁線，非常方便。

「Online Station」本身會隨機附送簡單的瀏覽器和EMAIL軟件，而功能更強大的應用軟件《Enjoy Magic》，和五套專用遊戲也會於日後推出。

Online Station 規格表

通訊速度	56kbps
接駁方式	USB
價格	未定（預計約10000日圓，即700港元左右）
發售日	3月預定



MODEM對應遊戲／軟件



◆有了硬碟機後，《A列車》的世界便可以無限地擴展

A列車2001

ARTDINK/SLG/3月8日/6800日圓/對應硬碟機、MODEM

以《A列車》系列最為人熟悉的ARTDINK，於去年12月一口氣公佈了《A列車》最新的三套作品——《～2001》、《～2002》和《～2003》，它們全部都會對應通訊機能，而當中《～2001》更是首套公佈對應了PS2硬碟機的遊戲。這樣一來，玩者在日後便可以透過購買《追加車輛DISC》來增加遊戲內可用的火車，又或者是從ARTDINK的網頁處下載新的遊戲資料。



◆暫時仍未知道PS2版會不會包括了附加資料薄《AGE OF CONQUEROR》

AGE OF EMPIRE II

KONAMI/SLG/發售日未定/價格未定/對應MODEM、TA（預定）

《AGE OF EMPIRE II》是MICROSOFT極受歡迎的即時戰略遊戲，而KONAMI會將之移植至PS2上。由於PC版本身是透過滑鼠和鍵盤進行的，PS2版在操作性上將會作出改善，以方便一般遊戲機的玩家。當然，PS2版也會具備了最重要的網上對戰功能，暫定對應的通訊器材有MODEM和TA（即日本ISDN回線用的MODEM），如果未來PS2的通訊環境有變，KONAMI方面稱會盡可能給予對應。



◆不過《AC2》的對戰SERVER會否收費仍是未知之數

ARMOR CORE 2 ANOTHER AGE

FROM SOFTWARE/ACT/4月12日/6800日圓/對應MODEM

直到現在仍被譽為PS2最佳遊戲之一的《ARMOR CORE 2》，其續篇將會加入通訊對戰機能！透過PS2用MODEM，玩者可以直接上FROM SOFTWARE的SERVER和其他玩者對戰。至於單人任務方面，本作也提供了超過100個任務給玩者挑戰！當然《AC》系統極受歡迎的部件更換系統也有得到強化，不單止加入了大量新的部件，而且前作的部件在性能上也作出了調整。《AC2》本來已是極出色的畫面，在《～ANOTHER AGE》上會再進一步，因為遊戲的引擎是全新製作的。

PS2專用瀏覽器 EGBROWSER



◆利用放大鏡，即使在小型電視上也可以清楚地看到網頁

ERGO SOFT/ETC/3月29日/3980日圓/對應MODEM

想要享受上網的樂趣，一個好的瀏覽器是少不免的。而這個由KOEI子公司ERGO SOFT發售的PS2專用瀏覽器《EGBROWSER》，相信可以滿足到大部份人的需要。《EGBROWSER》的功能比DC的《DREAM PASSPORT》要強，它除了包括了基本的瀏覽器和EMAIL軟件之外，也能夠播放MP3歌曲（不能儲存），和顯示由FLASH 3.0製作的動畫。其他特別的功能還有「放大鏡」（能將畫面上的圖文放大，方便長者們閱讀）和用EMAIL傳送遊戲SAVE等。

香港的情況又如何？

在眾多的PS2網路計劃和產品之中，香港的玩者肯定可以用到的，相信只有ANALOG MODEM。利用CATV網進行的「e-Distribution」，除非SCE和香港的有線電視合作，又或者其採用的制式和香港的有線寬頻相同，否則在港用到的機會甚低。而且在香港這彈丸之地，「e-Distribution」的發展空間十分有限，SCE對香港市場應不感興趣。至於「PlayOnline」由於本身對應PC平台，香港人想利用其音樂、漫畫等服務應沒有太大困難。問題是PS2遊戲《FF11》會對應何種網路系統，如果是一般電話線的話自然沒有問題，一旦是CATV或ISDN的話，香港玩家便可能和《FF11》無緣了。iMODE方面，香港要等到未來流動電話制式3G推出時才會有（大家可參考上期GPPS的專題）。總而言之，香港的PS2機主最好期待以後的PS2遊戲都對應MODEM！（笑）

註1：SCE方面已公開了PS2專用硬碟機的部份資料。它會使用PC CARD和PS2連接，並會附設有接駁寬頻網路的ETHERNET插口。至於容量方面則未定，不過SCE稱將會有數個不同容量的型號供消費者選擇。

註2：《PostPet》是由SONY開發的「EMAIL+電子寵物」軟件。利用它玩者的電子寵物會為你傳送EMAIL，如果收件者也有使用《PostPet》，對方就能在電腦上看到你的電子寵物。《PostPet》現有日、英、中三個版本，大家可在其官方網頁下載：http://www.so-net.ne.jp/postpet/index.html

註3：正在開發PS2用MODEM的廠商包括OMRON、ASCII、TDK、AIWA、I．O DATA等

註4：除了以下已公佈的對應遊戲以外，ASCII、ENIX、CAPCOM、KOEI、SQUARE、TAITO、NAMCO及HUDSON等遊戲商已取得了PS2專用MODEM的驅動程式，可以期待未來將有更多對應遊戲推出

鬼武者

將鬼武者的面紗逐一揭開

TEXT：MARKS

GAME PS GAME DATA

發行商	CAPCOM
售價	7800日圓
容量	DVD-ROM
記憶	未定
發售日	1月25日

PS2/AVG/

永祿三年的夏天，本應在桶狹間之戰中取得勝利的織田信長卻因為敵方所放的一支箭被殺死。在一年後，稻葉山城發生了奇怪的事件，而為了拯救雪姬的明智左馬介亦趕到稻葉山城。同時前往稻葉山城的軍隊中見到已經死去織田信長……。雖然《鬼武者》的世界是存在著現實與虛構之間，但當中的細緻設定卻使讀者感受到一份戰國時代激戰的氣氛。由於《鬼武者》會在本刊發售前推出，所以特別從新介紹當中讀者需要知道的所有資料，讓讀者更了解《鬼武者》的細節。



Composed by (c)Mamoru Samuragoch.
Character Samanosuke Akechi by (c)Amuse/Fu Long Production.(c)
CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.Guest Creator:Takeshi Kaneshiro












信長死去的一年後…

永祿3年（1560年），今川義元軍和織田軍的戰爭在桶狹間的位置展開，而結果是信長利用當時令視野變成模糊和使馬蹄聲消除的滂沱大雨，揮軍攻向正在休息的今川軍，令到織田軍扭轉了整個戰局。

當信長收到今川軍的情報之後，便確信自己已取得勝利而站起來顯得非常高興的樣子，不過今川兵在這刻射出了一支好像預計信長站起來的箭擊中信長的喉嚨，令信長即時死亡，而戰爭亦在不久的時間結束了。

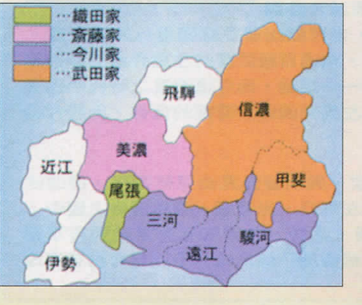
在桶狹間之戰的1年後，身處稻葉山城的雪姬感到一般不正常的空氣，於是以書信向左馬介求助。不過左馬介在三隻眼將雪姬拐走的數分鐘後，才抵達稻葉山城，所以他見不到雪姬。與此同時，稻葉山城出現了一隊不尋常的軍隊，而當中居然出現經已死去的信長？

鬼武者與日本史實

除了雪姬之外，左馬介和信長等《鬼武者》主要登場人物全都是實際存在的人物。至於雪姬則是一個虛構出來的人物。在《鬼武者》的登場人物是到底會否和日本史實相同呢？當中會講解日本當時的戰況，讓各位進行遊戲得到另一番樂趣。

《鬼武者》的時代勢力圖（史實）

信長在這個階段仍不及今川家和武川家那樣有名氣，但當齋藤家後，他才得到躍進。



桶狹間之戰（史實）

當時支配駿河、遠江（靜岡縣）、三河（愛知縣）三國的今川義元以侵略鄰國尾張為目標，同時信長亦已經統一了大半尾張，從而令信長和今川的戰爭無法避免。永祿3年（1560年）5月10日出發的今川軍共有2萬5千人，但相對於最盡只能集齊2000兵的信長來說，已經沒有勝算可言。信長突然在深夜命令出兵。在熱田神宮祈求戰勝後，便趕往善照寺砦。為了避免被敵軍見到，所以隊伍選擇了一條迂迴的路線。偷襲正於田樂狹間休息的今川軍主隊。這次偷襲令信長擊破了被自己多出十多倍的兵力。

《鬼武者》人物關係圖

木下藤吉郎
齋藤義龍
明智光秀
信長
雪姬
明智左馬介（秀滿）
君主
部下
敵
妹
兄
部下
謀反
?
捉走
堂兄弟
敵
堂兄妹 救助
堂兄妹 營救
己
敵

1527（大永7年）……齋藤義龍出生
1528（享祿元年）……明智光秀出生
1534（天文3年）……織田信長出生
1535（天文4年）……歸蝶姬出生
1537（天文5年）……明智左馬介出生　木下藤吉郎出生
1549（天文18年）……歸蝶姬嫁給信長，基督教傳入日本
1556（弘治2年）……在長良川合戰中，齋藤義龍和齋藤道三取得勝利
1558（永祿元年）……木下藤吉郎替織田信長做事
1560（永祿3年）……在桶狹間之戰中，信長軍戰勝今川義元的軍隊
1561（永祿4年）……齋藤義龍突然逝世
1567（永祿10年）……信長進攻稻葉山城，征服美濃
1574（天正2年）……木下藤吉郎改名「羽柴秀吉」
1575（天正3年）……在長篠合戰中，信長的鐵砲隊擊破武田軍
1582（天正10年）……6月2日，信長在本能寺討伐明智光秀
……6月13日，在山崎合戰中，
……羽柴秀吉擊破明智光秀。光秀死亡
……6月15日，明智秀滿（左馬介）在邮本城自殺
1612（慶長17年）……歸蝶姬逝世









明智左馬介（秀滿）



細過明智光秀十歲的堂兄弟。當時的明智家是替美濃的齋藤做事，而在永祿4年齋藤道三和義龍被消滅時離開了美濃，光秀就出發往諸國進行流浪之旅。一向出產英才的明智家之中，精通百般武藝的左馬介當然亦被諸國要請他出任官識，但他卻一一拒絕，而在這戰亂之時代中過著自由地的生活。在片段中，左馬介因收到雪姬的信件，而趕付稻葉山城。

史實— 元名為三宅彌平次，與明智光秀女兒結婚後，便改姓為明智，而名則被稱秀滿、左馬介、光春等。在本能寺之變中，參與光秀軍的先鋒進行襲擊。之後，在得知光秀軍被秀吉軍打敗，就撤兵回到明智一族的根據地一邮本城。不過在秀吉軍進攻時自殺。

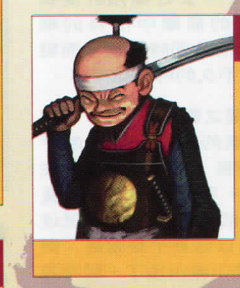
夢丸





一個稱雪姬為「姐姐」的少年。他為了拯救雪姬，於城內追蹤著木下藤吉郎，而見到左馬介時逃跑了等，他的行動可謂十分神秘。

木下藤吉郎（豐臣秀吉）





後來改名為豐臣秀吉而奪取天下，而且同時戰國時代中最有智謀的男人。在敵陣的稻葉山城中，被夢丸追蹤著，見到左馬介後便邀請他成為同伴等。

織田信長





以天下統一為目標的名將軍一織田信長在桶狹間之戰中，扭轉了勝局之後，變得冷酷無情而做出殘忍行為，到底信長為何會變成這樣的呢？

史實— 年青時被稱為一個旁若無人的「傻人」。在桶狹間之戰取得勝利後，以天下統一為目標而勢力擴大。不過在明智光秀的謀反中，於本能寺自殺。從火燒比叡山和長島的鎮壓中流露出其殘暴的一面，和遊戲中的信長形象頗為相近 。



雪姬





稻葉山城城主一齋藤義龍的妹妹，亦是左馬介的堂妹。因為感覺到城內的異變，所以寄了一封求助的信件給左馬介。不過被某人在稻葉山城的住院中捉走。

史實—在史實中，齋藤義龍只有歸蝶姬一個妹妹。照這樣推測，雪姬應該是由歸蝶姬所素造出來的人物。歸蝶姬在天文18年（1549年），14歲的她以政治結婚的方法下嫁於織田信長（在織田家中被稱為美濃姬或濃姬）。兩者的婚姻本應過得很美滿，直至織田家和齋藤家處於戰爭狀態開始，而與信長疏遠。之後在慶長17年（1612年）逝世，而她就這樣孤獨地度過一生。











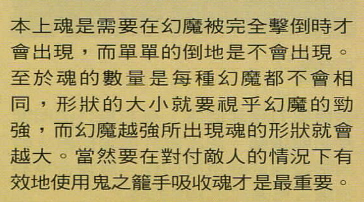
營救雪姬

左馬介在往稻葉山城的通道中，遇見被稱為「三隻眼」的敵人將雪姬帶走的場面。為了拯救雪姬的左馬介於是向三隻眼交戰。雖然這刻的左馬介仍未取得「鬼之籠手」，但對於精通百般武藝的左馬介來說，三隻眼與雜兵毫無分別。

左馬介在這戰中擊退三隻眼後，便抱起倒在地上的雪姬，而她亦終於醒過來。左馬介在互相確認無事後，便以為事件在救出雪姬時完結，但在不遠處的地面發生一聲巨響，而巨響亦逐漸接近。突然眼前的地面裂開了，出現一隻體型巨大的怪物—「奧舒力古（オズリック）」。左馬力的攻擊不單對牠起不了作用，而他更被奧舒力古以右手拿著的鐵棒一擊擊暈。







被奧舒力古的強烈一擊弄至失去知覺的左馬介忽然聽到一把聲音，而起身後才知道那把聲正是眼前出現的紫色靈魂發出的。之後那靈魂將一件用來對付「幻魔」的「鬼之籠手」送給左馬介。

取得「鬼之籠手」後，左馬介返回到現實。雖然好像在夢中發生，但其右手卻確確實實出現了「鬼之籠手」，使左馬介的內心萌生出拯救雪姬和與幻魔戰鬥的決心。

鬼之籠手

幻魔之魂

神秘的魂所託付的「鬼之籠手」具備了收集幻魔之魂的能力。當幻魔被擊倒時，該身體就會放出一些飄浮而發光的球體，而這些正是幻魔之魂。基本上魂是需要在幻魔被完全擊倒時才會出現，而單單的倒地是不會出現。至於魂的數量是每種幻魔都不會相同，形狀的大小就要視乎幻魔的勁強，而幻魔越強所出現魂的形狀就會越大。當然要在對付敵人的情況下有效地使用鬼之籠手吸收魂才是最重要。

與BOSS決戰

雖然上面法則是只要擊倒越強的幻魔就會魂的量就會放出越多，但是遇上了如奧舒力古（BOSS級）的最強幻魔時，放出魂的情況就會不同，而只要在特定條件下給予傷害，就會在被擊倒之前放出魂。至於擁有大量魂的他們亦會在被擊倒後放出。




魂的吸收



「鬼之籠手」是不會在擊倒幻魔時得到成長的，這是因為籠手需要吸收魂才可成長。吸收時需要按緊X掣來使魂自動飛向籠手而得到吸收。停止吸收時，魂就會再次飄浮在空中。魂需要按X掣來吸收，即使左馬介走近而接觸亦只會透過。可是這樣就可以縮短與魂之間的距離，同時亦可縮短吸收魂時那段無防備的時間。

理想的吸收



在按下X掣使「鬼之籠手」吸收魂的期間，不單不可進行攻擊，而且連移動和轉身也不可以。如果附近的敵人全部被消滅的話，這個時間就吸收的最好的時間。不過讀者要注意的是魂在空中飄浮了一段時間後，就會自動消失。因為會出現選擇先擊倒敵人或吸收魂的戰略性情況，所以攻擊時間和吸收時間兩者組合會成為戰鬥的重點之一。

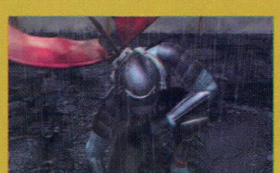
COMBO BONUS

當左馬介連續地擊倒多個敵人時，畫面會出現多個魂。如果連續吸收的話，就會在原本的魂POINT中加上被稱為COMBO BONUS的BONUS POINT。COMBO的條件是一次過吸收多個魂，可是在收集魂的途中放開按緊的X掣，會使COMBO不能成立。想鬼之籠手的成長速度加快，便需要經常進行COMBO BONUS。

















魂的效果



在空中飄浮的魂顏色會有紅、藍、黃三種，而吸收它們後會對左馬介和鬼之籠手產生不同的效果。在三種魂之中，紅色魂幾乎佔了全部，而利用來回復之用的黃、藍色魂只有少許。雖然魂的顏色之出現方法到現在仍未清楚，但隨機的可能性會非常。至於魂的COMBO是沒有對象的。



紅色魂

紅色魂就是影響有關左馬介力量的鬼之籠手成長之「魂POINT」，而儲起的紅色魂將會用來提升武器和戰術殼。紅色是遊戲中經常出現的種類。



藍色魂

藍色魂是擁有令使用戰術殼時所消耗的鬼力得到回復的效果。由於攻擊和防禦時都需要使用這種力量，所以最好吸收來回復。



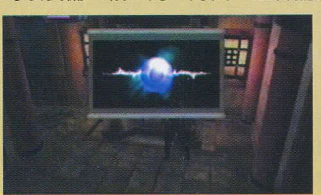
黃色魂

令體力值得到回復的黃色魂，雖然戰鬥中有效地吸收是不會影響鬼之籠手的成長，但會有助左馬介的冒險。



玉的存在

左馬介手右裝備的「鬼之籠手」除了可以吸收擊倒敵人所放出的魂之外，亦可以裝備一種被稱為「玉」的東西。當裝備玉之後，不單取得該屬性的武器，而且可以使用必殺技一「戰術殼」，但是戰術殼會亦因應玉的屬性而變化。雖然遊戲中會出現不同的玉，但鬼之籠手卻只可以裝備一顆。另一方面，玉會擺放在地圖中某處的祭壇之內。




戰術殼



在《鬼武者》的戰鬥中，按下△掣就可以使用威力強大的戰術殼，當中會有火、雷、風不同的屬性存在，而使用戰術殼時會消耗一定數目的鬼力。當加進在玉LEVEL計的魂POINT令計爆滿時，戰術殼的等級（每個戰術殼都會有三個LEVEL）就會得到上升，而威力會之前更強勁，但戰術殼所消耗的鬼力亦會同時增加。以下的圖片是紅炎、紫電、白風的LEVEL 1狀態。

紅炎

令地面出現火柱，而利用火炎將敵人燒傷的戰術殼。火柱是向前方直線發出，而火炎會將敵人包裹著。與多個敵人戰鬥時的重要戰術殼。




紫電

相反地，這是重視威力而攻擊範圍窄的戰術殼。向敵人斬出兩下帶有電屬性的斬擊，而在最後的縱斬結束時，會有雷擊同時轟下。




白風

將疾風刀舉起回旋，令左馬介的周圍產生龍捲風。使左馬介周圍的敵人瞬間被銳利的龍捲風切碎。最適合用於被敵人包圍或BOSS戰時。




補助武器

左馬介除了使用刀劍之外，亦可以使用弓箭和火繩槍。這兩種武器同樣可以在遠離敵人的位置進行攻擊。特別在敵人身處於刀攻擊不到的位置時，就需要使用射擊武器來對付。

弓箭

弓和箭是個別存在的道具，而欠缺其中一件都不能使用。雖然箭會有用完的時候，但它是可以在城中拾到。使用方法是R1掣時會拉弓，同時會尋找敵人，而按下□掣便會放箭，箭會直線飛向敵人，命中後更箭會插在敵人身上。




火繩槍

這件是戰國時代的武器。由於子彈同樣有限制，所以最好在關鍵情況下使用。與弓箭相比，其威力會高出很多，因此在BOSS戰最為有用。使用方法同樣是按R1掣，而左馬介的視線
















便會與槍口平行的望向敵人，按□掣射擊時，子彈雖射向敵人，但後座力則回到左馬介身上。

強化

左馬介會利用「鬼之籠手」吸收敵人被擊倒後所出現的魂。雖然魂會有三個種類，但只有紅色的魂才可以使武器和玉（可以裝備在鬼之籠手而使出戰術殼）得到成長。在強化的過程中會有三個次序，而武器和戰術殼得到LEVEL UP後，威力會飛躍地上昇，而且該武器的形狀和戰術殼的攻擊範圍都會產生不同的變化。

一、選擇武器或玉強化

當調查可以儲存進度的破魔鏡時，就可以選擇「強化」而出現右面的畫面。其中利用方向掣的上下來選擇需要強化的武器或玉。出現在畫面右面的棒就是現在擁有的數目，而棒下的數字就是獲得魂POINT的總數。



二、使用魂POINT

在選擇強化的項上按○掣就會將現有的魂POINT加進到該項目之中，不過是之前所使用的魂POINT是不能從武器或玉上取回來，因此加給武器或玉時需要小心考慮自己的處境。



三、LEVEL UP

當加進的魂POINT令棒的紅色部份伸展到右面末端時，所選擇的武器或玉就會LEVEL UP，棒亦會回到0的狀態，而下一個LEVEL的次序亦會與今次同樣做法。



藥草和能力強化

藥草強化

只要紅色的魂分加到擁有回復體力效果的「藥草」之上，就可以取得經過強化後而增加了回復量的「丸藥」，這可能會比武器和玉的強化更為重要。此外，藥草下面的空欄是用來強化箭和子彈。



能力強化

在《鬼武者》裡，會有一些提高左馬介能力的道具存在，而以下畫面內出現的「鬼石」是擁有令鬼力棒的最大值提升的效果。除此之外，亦會有增加體力最大值的「力石」。



救出一般兵

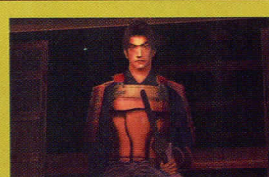
左馬介在城內探索的途中，會遇見仍然生還的一般兵被多個敵人追殺的場面。如果能名在這種情況下將敵人擊殺而救出一般兵，就可以取得一些情報，如道具、敵人的位置、周圍的狀況等。相反地，被敵人殺死的話便不能取得這些資料，而他們當中更會有提示救出雪姬的情報。










戰鬥動作

準備狀態



在手持有刀的狀態時按下R1掣，左馬介就會提起手上的刀準備。這個動作同時會鎖定敵人，令攻擊變得容易擊中敵人。在這個準備狀態下，按方向掣的左右，就會以鎖定的敵人為中心進行繞圈移動。

普通攻擊



在準備狀態時按下□掣就會向敵人斬擊，而連續地按□掣便可使出連續技。再者，方向掣+□掣的組合更可以令攻擊方式出現各式各樣的變化，分分鐘能夠使出強勁的連續技。

鍔迫合



當敵人在防禦狀態擋下左馬介攻擊時，使左馬介的攻擊轉成鍔迫合（「格」劍）的動作。在「格」劍時，讀者就需要連打按鈕，如能取勝便可將敵人投出，相反地會被彈開再加攻擊。「格」劍時，幻魔的力量都是不同的。

防禦



按下L1掣時，左馬介會擺出防禦的姿勢，而在這個狀態下受到敵人的攻擊亦不會受到傷害，可是讀者要注意有些特定的敵人會使出不能擋下的攻擊。

追打



當利用連續技或踢腿將敵人打至倒在地上時，接近該倒地的敵人時按□掣就可以使出追打技來給予敵人追加傷害。不過，追打的途中是處於無防備狀態，因此遇上多個敵人就切忌使用。

必殺



「必殺攻擊」是一種可以將敵人一擊擊斃的特殊動作。在某個條件和時間，按下攻擊掣就可以發動。不過缺點是失敗的時候會令敵人得到反擊的機會。此外，被必殺攻擊擊斃的敵人所放出的「魂」數量會比平時多出一倍，而體力和鬼力的回復量亦同樣變成兩倍，因此適當的使用對戰鬥非常有利。

楓（かえで）




楓是一個脫離了群體的女忍者。她不單對左馬介非常敬重，而亦擁有一顆可以為左馬介而豁出自己性命的決心。雖然攻擊力低，但她卻以動作的速度來彌補。

在《鬼武者》之中，進行遊戲的角色除了精通百般武藝的左馬介，其實還有左馬介身體隨從「楓」。在特定的兩個位置，讀者就可以使用，而她的攻擊力、攻擊範圍、移動速度等都剛好是左馬介的相反。此外，其基本攻擊和必殺攻擊等動作亦有所不同，因此讀者需要進行遊戲之前知道「楓」的特性。

小太刀



楓手持的小太刀雖然攻擊範圍短，但可以使出空隙非常少的攻擊。攻擊時同樣和左馬介一樣按□掣才可以，而連續地按掣則可使出連續攻擊。

苦冇



苦冇是忍者所使用的手裏劍一種。楓是不能使用戰術穀，而她就可以利用這可以連射的苦冇作遠距離攻擊。雖然可以令遠處的停步，但都要確認自己的逃走之路。

蹴



「蹴」與小太刀同樣是基本攻擊之一。玩者可以分開使用小太刀和蹴與敵人戰鬥。此外，楓的蹴與左馬介同樣，被踢中的敵人都會空中旋轉後才倒地。

必殺



與左馬介不同的必殺攻擊。成功時，可以一瞬間移到敵人背後，從後向敵人的頸部割下，不過小心在攻擊時背後亦會是無防禦狀態。由於與左馬介的必殺同樣需要時間準確才可成功，所以在與敵人非常接受的時候，失敗便會增加受到攻擊的危險性。













幻魔

刀足輕

攻城的幻魔之中的雜兵。與三隻眼同樣是初期出現的幻魔。攻擊方式是利用手上刀進行斬擊。雖然一個刀足輕不是很強，但它們以數個出現的話，絕對不可忽視。



巴舒（バズー）

以巨大的厚刃刀作為武器的旭野豬型幻魔。它會將身體捲成的球狀，而作有突進效果的滾動攻擊。



三隻眼



穿起一身忍者服飾的身體輕盈幻魔。它會利用本身異常的彈跳力，以從頭頂偷襲等作攻擊，而最擅長就是一些狡猾的技倆。



手長

它會利用自己那長長的雙手，使出範圍甚廣的攻擊，而且它亦擁有握著左馬介頭部而吊起他的攻擊方式。

柏拿巴舒（バラバズー）



像巴舒領袖的牛型幻魔。雖然動作遲緩，但它以怪力揮動巨大的斧頭。

利那魯多（レナルード）

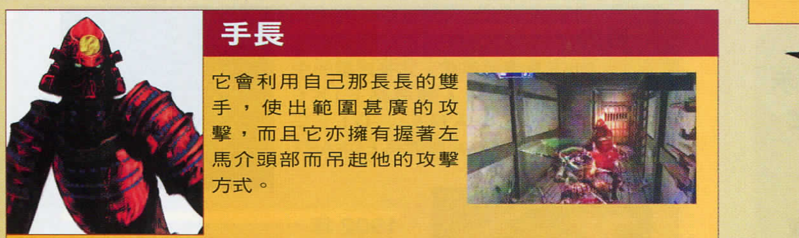


觸手作為雙手的幻魔，不單可以作遠距離攻擊，而且亦可將觸手插入地面遠距離捉住左馬介的腳等，所以它是非常擅於變化多端的攻擊。

奧舒力古（オズリック）



在最初在左馬介手上帶走雪姬，而擁有壓倒性巨大身體的BOSS級幻魔。以揮動金棒作攻擊，即使左馬介亦擋不下這種攻擊。







跳越

利用身輕靈活的身手，以大跳躍跳過敵人的頭部。當被多名敵人包圍時，就可以這固有技避過這種情況。由於跳越是跳到敵人的背後，所以成為用必殺之前準備動作。



後轉

在楓提起小太刀（R1掣）作準備的狀態時，按下方向掣的下掣便可使出後轉，而比左馬介的BACK STEP的距離更遠。能夠配合小太刀的性能的話，這絕對是十分方便動作。





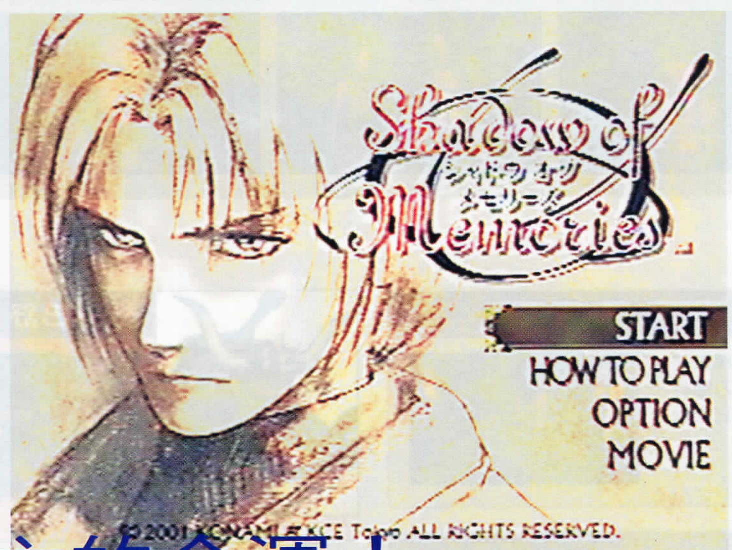


GAME PS GAME DATA

生產商：	KONAMI
售價：	未定（OPEN價格）
容量：	CD-ROM
記憶：	120 KB
發售日：	予定2001年3月

PS 2／AVG

TEXT：IKI



自公佈推出以來，《Shadow of Memories》也受到不少人注目，遊戲中最引人入勝的地方，莫過於其有趣的故事，主角EIKE在一次意外中死去，為追尋自己真正的死因，EIKE遂穿梭於時空中，而遊戲的最終目的，則是讓EIKE避過死亡的厄運。如今，日本廠商方面推出了「體驗版」，在開始「體驗」遊戲以前，我們不若先了解一下遊戲背景及箇中人物的關係。

改變死亡的命運！

故事背景BACK STORY

遊戲舞台發生於歐州一個街角，某日，主角EIKE走出COFFEE SHOP後不久即意外被殺（其實是被毒殺）。奇怪的是，EIKE死後不久卻悠悠轉醒，並發現自己處身於一個黑沉沉、冷冰冰的空間。他遇上一名神秘男子HOMUNCULUS，他答允讓EIKE擁有「改變死亡命運」的機會，並給予一樣可作時間轉移的ITEM「轉送機」。

當EIKE再次「甦醒」時，他赫然發然自己置身於同一COFFEE SHOP內，而且距離自己的「死亡」時間僅餘30分鐘而已。在這段時間內，EIKE須穿梭於不同時空中，到底他能找到解救方法，並扭轉命運嗎？



操作方法



按鈕	效果
□掣	ITEM欄顯示
○掣	對話／決定
△掣	MAP顯示
╳掣	取消
R1掣	視點左迴旋
R2掣	改變視點
L1掣	視點右迴旋
方向掣	角色移動方向
左STICK	角色移動方向
START掣	PAUSE



時間、人物的交錯關係

現代

EIKE身處的年代，亦是遊戲的中心年代，出現的人物包括EIKE KUSCH、DANA、OLEG FRANSSEN及美術館館長ECKART BRUM。



1902年

距今約100年前，是美術館建成的年代，出場的人物包括ALFRED BRUM、SIBYLLA BRUM及照相館主人。

1980年

DANA出身之年代，同年，ECKART的髮妻MIRIAM BRUM亦因一次上街途中被冷血狂徒殺死，而導致夫妻陰陽相隔。



1580年

中世時代，「錬金之術」蔚然為風。其中一名學者WOLFGANG WAGNER博士更致力研究「賢者之石」，在這年代可會得HUGO WAGNER及MARGARETE WAGNER。



©2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED



遊戲之「體驗」

現代・酒吧

LEBENSBAUM 的傍晚，街上一名青年 EIKE KSUCH，因腹中饑餓難當，遂打算到「BAR ZUM EI」處解決晚膳。這時，各位可按△掣開啟 MAP 畫面，卻發覺酒吧就在自身不遠處。進入酒吧內，EIKE 一面閱讀從 ECKART 處借來的「錬金術」書籍，一面等待膳食送來。及後步出了酒吧，EIKE 遇上一神秘男子，當他消失後，EIKE 卻突然不支倒地‥‥

（*在進入酒吧前，如各位曾到訪過舊錬金術師之館，占卜師會告訴你10時30分為「命運之時」，這時間其實就是本遊戲的DEAD-LINE！）





時間之狹間

EIKE悠悠轉醒，卻發現自己處身於時間之狹間內，更斗見適才的神秘男子 HOMUNCULUS。原來 EIKE 此時已死去了，但 HOM 卻給他一個重生機會，並送予一部「時間轉送機」給 EIKE。說罷，EIKE 赫然發然自己置身於酒吧內，為了儘快清除自己的身上的劇毒，EIKE 便立刻回到100年前的時空中‥‥（按□掣開啟 ITEM 畫面，並選「時間移動裝置」）

1902 年・美術館

回到100年前，EIKE 看見前面不遠處站著一人，原來那人是現代美術館館長 ECKART 的祖先 ALFRED BRUM 。ALFRED 聽得EIKE 叫面前的建築物為美術館似顯得十分驚訝，原來其時美術館尚未建成。ALFRED對改建為美術館的建議顯得極有興趣，而且其女兒 SIBYLLA 亦對 EIKE 十分感興趣；在照相館 EVENT 後，EIKE 便往現代的圖書館去‥‥（選「圖書館‥方‥‥‥」）





現代・圖書館

別過了 ALFRED BRUM 父女倆，EIKE 便回到現代，逕自往圖書館方向走。（請開啟MAP確認其位置所在）在圖書館內，EIKE 尋得了線索（請走往書架有綠光閃出的那點），知道自己身體內所中的何許類型的毒藥，唯是這種解藥卻是先傳已久。EIKE 想起中世代「錬金術」盛行，說不定有一線的生機‥‥





1584 年・錬金術師之館

回到中世代，EIKE 本欲到訪該時代的「錬金術師之館」，但從村民口中得知，這裡曾經發生了爆炸。EIKE來到「錬金術師之館」門前，卻發現泯不似有半點人氣，門外更有一條惡犬攔著。EIKE從懷內取出肉塊（有ITEM欄內選「困‥犬‥‥‥」），果然引開了惡犬。甫踏入屋內，但見一片頹垣敗瓦，斗見HOMUNCULUS出現，待其一瞬即逝後EIKE 便在地上拾得一條鎖匙‥‥



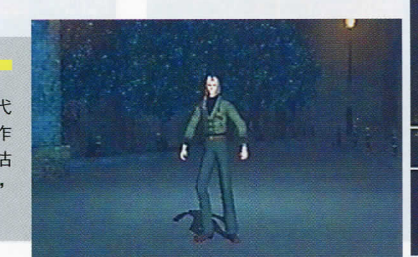
1582 年・錬金術師之館

為確認到底發生了何事，EIKE把時間推前至2年前，回到事發前的「錬金術師之館」。在地下研究所內，EIKE遇上了WAGNER博士，待EVENT完結後更遇上MARGARETE，兩人外出時EIKE竟遇上一名與DANA長得一模一樣的女孩！MAR對EIKE的未來世界顯得十分感興趣，經過一輪冗長的對話，EIKE終可取得解藥‥‥（途中與MAR對話時，選「俺‥先祖‥‥‥」）



現代・廣場

取得了解藥，EIKE 亦是時候回到現代了。甫回到現代 LEBENSBAUM 廣場，EIKE 感到一陣暈眩，看來是毒性開始發作了；這時遊戲亦會進入倒數狀態，漸感乏力的EIKE拿出解藥，一咕噥渴下去，果然頓時舒適多了。正當EIKE為拾回一命而欣喜之際，驀地一輛車子向 EIKE 迎面撞過來，到底‥‥‥（體驗版完結）





© 1986 2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED

GAME PS GAME DATA

生產商：	KONAMI
售價：	OPEN 價格
容量：	CD-ROM
記憶：	未定
發售日：	3月21日預定

PS／ACT

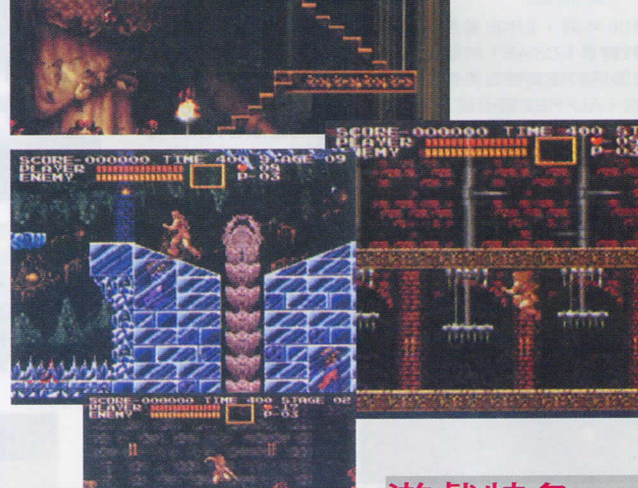
TEXT BY 吸血鬼之子 MS



惡魔城年代記
惡魔城 Dracula

傳說之名作復活

《惡魔城》可是ACTION GAME中不巧的名作，由電腦、家用機；甚至是街機，也曾推出多個版本，而史上第一隻《惡魔城》是於1986年9月誕生，以FC的DISK SYSTEM作媒體，名為《惡魔城 Dracula》，接著MSX版本於1986年10月推出的《惡魔城Dracula》，不過今次所移植的並不是這兩個版本，而是1993年7月推出的X68000版本《惡魔城 Dracula》，未曾玩過這個版本的玩家，可別錯過！



各版本之別

究竟X68000版本的《惡魔城Dracula》和FC版本《惡魔城Dracula》有何分別？其實兩者的故事背景是一樣，不論是主角或是奸角，並無分別，但是畫面和每一個版面都有所不同，除了X68000版本的畫面比FC版美觀外，X68000版是有8個STAGE之多，在FC版本則只有7個STAGE，當然每版都有不同之處。

主角

Simon Belmont（シモン・ベルモンド）

是遊戲的主角，是正統的Vampire Killer，是17世紀的Belmont家之繼承者，他最擅長使用皮鞭，並與Dracula手下的魔物對抗（這是PS版《惡魔城 Dracula 月下之夜想曲》的小島文美先生所描繪的Simon）。





遊戲特色

其實有玩《惡魔城 Dracula》的玩家，相信都知道這遊戲的基本玩法，X68000版本共有8個STAGE，每個STAGE均有一個BOSS，並且在STAGE中有不少陷阱和魔物阻擋主角，玩者就需要控制主角把魔物幹掉，通過所有障礙到達盡頭，將BOSS打倒後到下一個STAGE去，當然在沿途中玩者是能夠拾獲一些回復用的道具或攻擊的道具。還有的是這個版本曾被譽為《惡魔城》系列之中最高傑作。







PS版追加的要素

說到PS版的新要素，當然不少得Movie的追加，這段Movie是以全CG製作。另外在遊戲模式方面會分成兩種模式，一是X68000模式，即是原本的版本，例如完成了一周目之後，會直接進入二周目，直到六周目為止亦有隱藏東西，另一是ARRANGE MODE，是把X68000版本重新調整的模式。

© 1986 2001 KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

GAME PS GAME DATA

生產商：SUNSOFT
售價：予定4300日圓（USB KEYBOARD同梱版：6800日圓）
容量：CD-ROM
記憶：100 KB
發售日：予定2001年3月29日

PS 2／ACT／對應USB KEYBOARD（專用）

タイピング泪橋 あしたのジョー 闘打
TYPING 淚橋 明日之丈 鬥打

TEXT：IKI

「寧化飛灰，莫作微塵」之熱血男兒

對於一眾漫畫迷來說，《明日之丈》（有譯《鐵拳浪子》）可謂是不可多得的經典之作。當中的登場人物全部也是硬錚錚的漢子，他們均抱著「寧化飛灰，莫作微塵」的信念去戰鬥。矢吹丈、力石徹等人的名字可謂家傳戶曉，現在這班人物將在PS 2上再次復活！SUNSOFT新作《TYPING 淚橋 明日之丈 鬥打》是PS 2第一款打字遊戲，玩者在重溫那些令人回味不已的經典場面的同時，亦可磨練一下自己的打字技術，真箇是一款娛樂與益智並重的遊戲。

遊戲特色

誠如上述，本作是一款打字遊戲，故此必須對應USB KEYBOARD才可進行遊戲；此外，本作亦是移植自先前曾推出過的同名電腦作品。遊戲的方法十分簡單，只要閣下過去曾於電腦上有玩過相類似的打字遊戲，相信也不會感到太困難；而且遊戲中更可以自由設定難易度，故初心者也可安心遊玩。基本上，玩者只須依照畫面上出現的文字，並於限時內依著胡蘆以鍵盤輸入便行。至於在每關的中間過場，亦會加插不少動畫片段，由於這些片段跟原作近乎一模一樣，看罷委實教一眾FANS感動不已。

寧化飛灰，莫作微塵

在遊戲中玩者將以主角矢吹丈的身份，置身充滿血與淚的擂台，與各路高手戰鬥。當然，丈所面對的對手亦是跟原作中一樣，而且登場人物的聲音，亦是由當年動畫版的聲優擔當，相信一定不會讓各擁躉失望！又，如果閣下是初心者，也大可透過練習關數，把打字技術的基礎鞏固，這就能好好享受箇中樂趣！

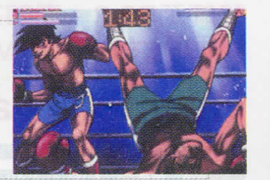


◆可聽回不少著名對白！

STAGE 簡介

輕量級6回戰：WOLF 金串

WOLF 金串也就是第1戰中出現的對手，由於是第1關的關係，故難易度也會較低，只要能正確輸入文字，這是很易過版的。



◆很易過版的一關

輕量級8回戰：力石徹

有看過原著的人，也該知道力石徹就是矢吹丈的宿敵。在這場比賽中，要是在同1回合中被打倒3次，遊戲遂會告吹完結。



◆過版後出現的EVENT值得留意

輕量級10回戰：卡洛斯

拉丁籍的卡洛斯是一名充滿陽光氣息的拳手，雖然畫面上顯示的文字還不算太難，但要把他擊倒，相信須有一定程度的打字基礎。



◆大家有信心把他擊倒嗎？

東洋TITLE MATCH 12回戰：HARIMAO

與先前數版不同，此版不再要求輸入單語的文字；取而代之，這關開始要求玩者輸入一些比較長的句子，要注意輸入的速度不可太慢。



◆要注意輸入的速度不可太慢

東洋TITLE MATCH 15回戰：荷西

一如原著所述，玩者在最後面對的對手正是荷西。此版輸入的句子比較冗長，但只要冷靜地輸入，相信仍是不難完成這關的。


◆你也可以成為打字的達人






◆這就是USB KEYBOARD



◆要多加練習啊！


◆可再次回味多個名場面



◆過場的動畫實在造得不錯

© 高森朝雄・sabatetsuya／講談社・TMS © SSI TRISTAR/Actmind, Inc. © 2001 SUNSOFT
＊所有圖片均屬開發中畫面



GAME PS GAME DATA

製造商：	TECMO
售價：	6800 日圓
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	2001 年 3 月

PS 2／育成 SLG



TEXT：IKI

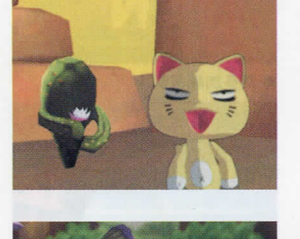
參上！怪物農場最新作！！

一直以來，育成SLG從來不乏捧場客，除了「傳統」的美少女育成SLG外，其它題材的育成SLG也獲得不少玩者青睞。《MONSTER FARM》--一款素以飼養各種怪物而聞名的作品，這款廣受到各方歡迎的名作最近有新作發表，而且是次的遊戲平台，更一躍移師至PS 2。憑藉其卓越的處理機能，相信遊戲各方面的表現亦得以大幅強化，各位《MONSTER FARM》FANS是否聽得引頸期待？



How to create a "MONSTER"？

《MONSTER FARM》遊戲系列中最大的特色，自是可培育一隻屬於自己的怪物。除了一班可選擇的固有怪物外，遊戲中還可自行放入任何CD或遊戲CD來「創造」不同的怪物，而且按照放入不同的 CD ，創造出的怪物也會有所不同。及至今集，由於PS 2本身可對應DVD ，是以除CD外，就連DVD也可在遊戲中創造怪物，未知到時可會否掀起一片搶購 DVD 的熱潮？（笑）



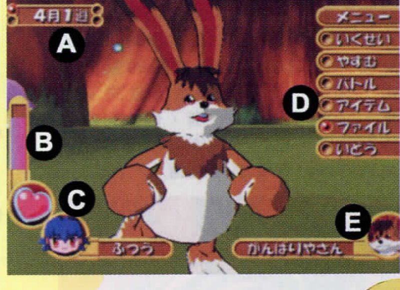
遊戲特色

今集遊戲的畫風可謂揉合了2D與3D的效果，甚至可說是帶點卡通化。此舉的好處是豐富了怪物的表情，令其表現更具人格化，而且以上的特點亦是3D所難以造到的。另外，遊戲中玩者可以選用的怪物飼養員亦增加至3人，而且各人也有著不同的性格，令遊戲更具變化及趣味。

除此之外，遊戲中登物的怪物亦追加了不少新增品種，暫時知道除了有「派生種」怪物外，亦預定有一些須透過特定EVENT或特定ITEM合成的才可取得的隱藏怪物，與及哪些對應特定CD的超珍貴怪物，若各位要將全部怪物育成恐怕亦要花上不少時間寵！至於戰鬥系統方面，則仍然是採用 1 對 1 的決鬥，而且據知亦會追加類似必殺技的大技呢！



CHECK 1-- 育成畫面



A)現在時間的表示，但外框上的紅色玉珠對遊戲進度有何影響，暫時尚是未知之數。

B）一條意味未明的GUAGE BAR，但從下方的心形圖案推斷，也許這與「相性度」有著一定關係。

C）主要用以顯示調教助手的狀態，哪到底適才的GUAGE BAR是表示飼養員與助手的相性？抑或是表示怪物的忠誠度？

D）主要的MENU選項，其中可見前作「大會」一項已改以「BATTLE」(第 4 選項）表示。

E）主要用以顯示怪物的狀態，在此處可得知怪物的性格。

CHECK 2-- 戰鬥畫面

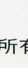
A）LIFE GUAGE，主要用以顯示怪物的名字，以及其體力狀態，是玩者最常注意的地方。

B）主要用以顯示戰鬥所剩餘的時間，在法定的60 秒時間內，你能成功擊倒對手嗎？

C）GUTS，主要用以顯示怪物的精神狀態，相信使出必殺技時會消耗不少的精神力。

D）主要用以顯示怪物可使用的技倆，現推想 4 種技倆與□、△、╳、○按鈕的位置相對應。

E）又是一個意味未明的部份，相信是顯示與對手怪物的距離，愈接近中央則表示與怪物的距離愈近。



© TECMO,LTD.2001
＊所有圖片均屬開發中畫面

TEXT: IKI



實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING

新世代「馬王」掘起時！



對於不少賽馬FANS而言，《實名實況競馬》遊戲系列可謂是一個恩物，蓋因各位也可籍著遊戲體驗一下做馬主、拉頭馬的滋味。製作商BANDAI更於近期公佈其最新作《實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING》即將在PS2上登場。相信閣下也想調教出一匹的無敵名駒，稱霸GI錦標大賽！哪怕閣下是「正宗」賽馬FANS，抑或是《實名實況競馬》遊戲系列FANS，也千萬不能錯過以下介紹啊！

完全對應！2001版DATA

顧名思義，今集遊戲中當然將會是以2001年度的日本賽馬資料作為遊戲藍本罷！箇中少不了的當然是節目表、馬匹與及騎師資料等，此外更包括了來年在日本實行的全新馬齡制度等。基本上，玩者需要在遊戲內充當馬主及練馬師的工作，並致力於生產、調教，務求令麾下的競賽馬均是優質馬兒；其極致最終目標，當然是制霸GI大賽--奪取日本馬壇的最大殊榮罷！一如其「實況」之名，遊戲中自





是有著現場一樣的賽事評述效果，加上PS2的強大機能，競賽現場的熱烈氣氛和迫力的比賽場面，在本作中自是忠實地重現。各位喜歡《實名實況競馬》遊戲系列的FANS，自是不會錯過本作罷？

完全實名登場！真實的DNA理論！

在《DREAM CLASSIC 2001 SPRING》中，玩者的角色將會集馬匹生產者、馬主、練馬師於一身，而且既然喚作《實名實況競馬》，自是不可有負「實名」之名，遊戲內出現的馬匹、騎師、練馬師等資料當然會根據2001年度的最新版本，並完全輯錄在內！除了上述的實況賽事評述及迫力的比賽場面外，本作中「配種」的過程亦是非常重要。玩者在生產馬匹時，務須留意父系、母系的血統是否屬於優良，因為天賦能力的高低，比起後天的人工培育，往往更左右了馬兒的表現。由此可見，若能好好掌握馬匹血統的資料，只要能配搭得宜，哪怕閣下的馬兒要傲視於競馬圈亦非完全不可能。上文所述的DNA理論，亦常見於現實的賽馬圈，足見製作人員對「真實」兩字的執著。最後，據資料顯示，此作是可對應手提電話CABLE的，唯是相信此項服務也不能在本地實行罷！委實可惜啊！



生產商	BANDAI
售價	售價未定
容量	DVD-ROM
記憶	記憶容量未定
發售日	予定2001年春

PS2／SLG／對應手提電話CABLE









GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

*所有圖片均屬開發中畫面

© BANDAI 2001

GAME PS GAME DATA

生產商	KEMCO
售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	250 KB
發售日	2001年1月18日

PS 2／RAC

TEXT: IKI

TOP GEAR DARE DEVIL
トップギア・デアデビル

YOU GANNA GET IN TROUBLE ！ ！

賽車遊戲在業界中可說是一個主流，除了《DAYTONA》、《RIDGE RACER》等一系列主流作品外，不少「瘋狂式」賽車遊戲亦受到一眾玩者的青睞，其中尤以《RUNABOUT》系列作品為甚；推究其源，也許是當中哪份破壞的快感罷！始終，現實生活中是不能這樣宣泄不滿的，不然人家不把你「告到甩褲」才怪！如果閣下真想宣泄一下對現實的不滿，筆者則強烈推薦以下拙文淺介的遊戲 --《TOP GEAR DARE DEVIL》！

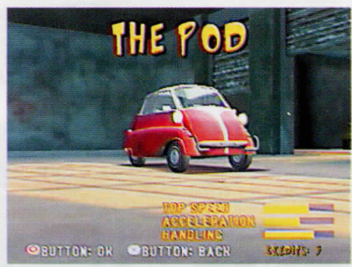


◆盡情破壞罷！



◆選擇不同國家也可體驗其不同建築特色


◆又一款「瘋狂式」賽車遊戲



◆不同車款有著不同的性能

基本操作方法 CONTROL

按鈕	效果
△掣	後退
○掣	剎車
□掣	減速
╳掣	前進
L2 掣	切換車身視點（LOW or HIGH CAMERA）
方向掣	車輛移動
ANLOGN 掣（左 STICK）	車輛移動

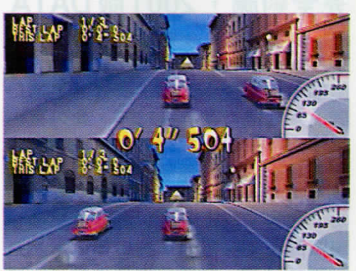
畫面說明 SCREEN

（1）玩者的車子
（2）Coins 的數目
（3）速度計
（4）MAP，當中有顯示路上 ITEM 的位置

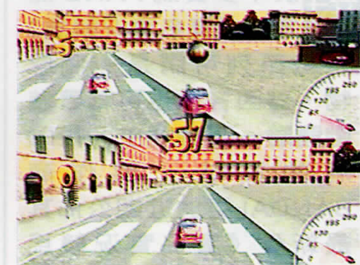


遊戲特色 FEATURE

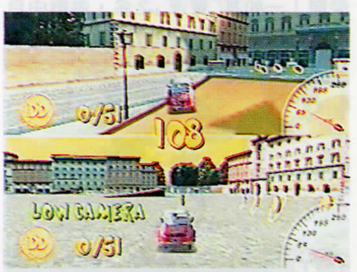
基本上，《TOP GEAR DARE DEVIL》可說是一款「轉化」自《RUNABOUT》的瘋狂式賽車遊戲，當中又主要分為SINGLE PLAYER、MULTI PLAYER及FREE ROAM幾個模式。在SINGLE PLAYER模式中，玩者須在都市內到處走動收集金幣（Coins），然而這可是有時間限制的。至於MULTI PLAYER則可算是對戰模式，當中分為LAP RACE、COIN GRAB、BOMB TAG三種玩法，分別是鬥速度、鬥快收集Coins及鬥「陰」對手。詳細說明則留待下頁再述。



◆「真劍勝負」的 LAP RACE



◆考驗友情的BOMB TAG



◆COIN GRAB 旨在鬥快收集 Coins



◆FREE ROAM可先行體驗賽道的路面結構

© 2000 KEMCO

SINGLE PLAYER

遊戲的主要模式，玩者可於羅馬、倫敦、東京及三藩市等都市內到處走動並收集金幣（Coins），而若未能限制時間內取得所有金幣，則作MISSION FAILED論；然而，遊戲中亦有不少ITEM作為輔助的。起初玩者可選擇的城市只有羅馬，而每個城市也有不同數目的MISSION，下列便是每個城市的特點。

羅馬
MISSION 1～3

遊戲最初時可選擇的城市，難易度較低，街道中央的噴水泉廣場尤是值得一看。



倫敦
MISSION 1～5

置身「霧之都」的倫敦，沿途可看見國會議事台的大笨鐘，很有親切感的一版。



東京
MISSION 1～7

四周高樓大廈林立，大小街道縱橫交錯，彷如真的置身於日本東京、新宿一樣。



三藩市
MISSION 1～12

道路沿旁可看見海岸線，在陽光照射下倍感舒泰，此版的特徵是路面起伏較大。



「搶錢」技巧TECHNIQUE

遊戲的目的是在有限的時間內取得全部的金幣，雖然看似容易，但實際亦有著一定難度。以羅馬MISSION 1為例，時間雖有60秒之多，但要取得全20個Coins也非易事。首先，路面上大街小巷縱橫交錯，金幣又分佈於不同地方，如盲目地亂找只會浪費時間，是以玩者必須依靠MAP所示來確定Coins的位置。同時，MAP上藍色所示是代表ITEM「TIME BONUS」，由於這能增加EXTRA TIME，是以玩者千萬不能錯過。駕駛技巧方面，不少Coins也是處於街道的轉角位置，玩者很多時也因趕不及轉彎而錯過，或甚至因轉彎速度太快而「炒車」。其實，玩者只須以□╳＋方向掣便可使用「急轉彎」從容通過哪些急彎，並取得路面上的金幣。最後，可能不少人也未能習慣其視點，哪一若按一下L2掣切換車身視點罷！說不定更易掌握路面距離哩！









ITEM一覽



Coins
集齊一定數目便可過版



士巴拿
增加CONTINUE次數



鐘
增加EXTRA TIME



KEY
集齊3個便可開啟BONUS MISSION



TURBO PRESS
一定時間內作TURBO行走

MULTI PLAYER

誠如上述，MULTI PLAYER主要分為LAP RACE、COIN GRAB、BOMB TAG三種玩法，它的分別如下：



LAP RACE

和普通的賽車遊戲一樣，在規定圈數內看先走畢全程便作勝利，是純綷鬥速度、考驗駕駛技術的「真劍勝負」模式。

◆對戰畫面是上下分割的



COIN GRAB

在有限的時間內，跟對手鬥快收集所有要求Coins的數目。雖然同鬥速度，但須同時兼顧取得路上的Coins，故難度更高。

◆比LAP RACE更考驗玩者的駕駛技術



BOMB TAG

開始時比賽其中一方身上懷著爆彈，爆彈60秒便會爆炸；只要觸及對手車身，爆彈便會轉嫁至對方身上(倒數時間繼續)，是考驗友情的模式。

◆可利用跳台避過對手




© 2000, 2001 Aamik Ace Entertainment Inc／Office Create

GAME PS GAME DATA

生產商：Asmik Ace Entertainment
售價：予定5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK
發售日：予定2001年1月18日

PS／ACT

TEXT：IKI

ダービージョッキー DJ2001

"Derby Jockey" is the title for the super jockey. To win this title, constant effort and good knowledge of racehorses will be necessary. Ride a horse and build up your experience to be the one and only "Derby Jockey"

馬場再起風雲

雖說賽馬遊戲在業界中屬於「冷門」的一小撮，然而卻一直不乏支持者。尤其香港人素來鍾愛賽馬運動，是以賽馬遊戲在本地一向也甚為吃香。如果閣下是賽馬遊戲的FANS，哪就不能錯過以下介紹的遊戲--《DERBY JOKEY 2001》。

ACT＋SLG＝遊戲特色？

一直以來，賽馬遊戲也大概可分為模擬及動作兩大類，其中前者如《實名實況競馬》系列、後者如《GALLOP RACER》系列，它們均有著一定的支持者。至於《DERBY JOKEY 2001》的最大特色，則可算是揉合了模擬及動作兩者元素。眾所周知，《DJ》遊戲系列素來強調動作性，本作自是承繼了這特點；再者，遊戲中玩者除了要策騎自己的馬匹（動作）外，還須致力於馬匹的調教，育成一匹稱霸綠茵草場的馬兒（模擬）。由於玩者策騎的愛駒，乃是自己養育及親手調教出來的，是以相信在比賽的時候也將更加倍地落力。













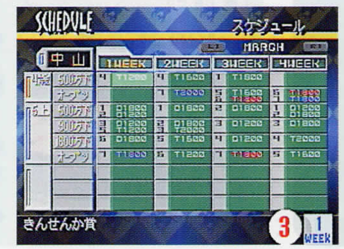


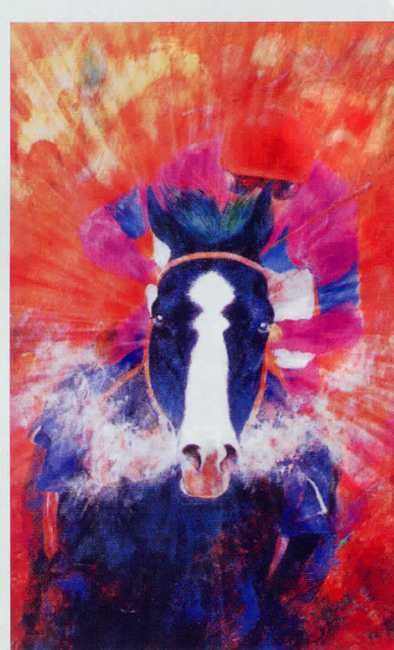


創造綠茵草場的傳說

本作的另一個特點，自是遊戲中所有的賽馬資料，均是根據日本馬會JRA方面2000年度的最新資料（包括了節目表）而製成，得到日本馬會的資料作為遊戲的製作藍本，遊戲中的賽馬資料自是極具真實感。基本上，玩者在遊戲內除了充當騎師一職外，亦須致力於育成馬兒；遊戲中的世界是一個架空的世界，玩者身為騎師學校的學生，其極致最終目標，當然是奪取日本馬壇的最高榮譽--GI大賽的冠軍寵！誠如上述，本作的資料是以2000年度日本馬會的最新資料為藍本，在這架空世界中，說不定閣下也可改變去年賽馬圈的歷史，甚至一嚐當「一代馬王」的滋味哩！

另一方面，雖然本作的遊戲平台只是PS，但由於比賽時乃是採用《GALLOP RACER》系列的動作模式，是以競賽現場中的熱烈氣氛和迫力的比賽場面亦能忠實地呈現玩者眼前。最後，若遊戲內出現的馬匹也是以「實名」登場，則相信效果可更臻完美。（真可惜）





© 2000, 2001 Asmik Ace Entertainment Inc.／Office Create

TEXT：咸旦仔







北海道的景色有多靚相信都不用我多作介紹吧，今次這個以北海道靚景為題材的AVG遊戲，大家將會駕駛著一輛電單車在北海道這個靚景如雲的地方中穿梭，再加上在遊戲中玩者將會結識了四位性格各有不同的可愛少女，更有可能會和她發生一段動人的愛情故事呢！如果你是一個喜歡拍攝又或是喜北海道的朋友，這個充滿靚人靚景的遊戲你又怎可錯過呀！

GAME PS GAME DATA

生產商	FOG
售價	5800日圓
容量	CD-ROM X 1
記憶	2-15 BLOCK
發售日	發售中

PS／AVG／對應DUAL SHOCK

拍出大自然神秘的一面

故事簡介

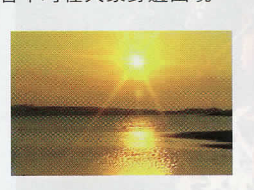
雜誌記者相馬轍利用一個月的假期到北海道旅行，帶著一部相機駕駛著一輛電單車穿梭於北海道間，拍下一段段美麗怡人的景致。在旅途期間與上了四位可愛活潑性格各有不同的美少女，更將會發生一段段另人難以忘懷的動人故事。





留下最美一刻

在遊戲中玩者將會在北海道內四處暢遊，期間會遇上許多美麗動人的景致，這時大家可取出相機來拍下這些非吸引的景色以作記念。除此之外，遊戲中的四位女角亦會不時在大家身邊出現，更會有一些令人留下深刻印象的場面出現，當然這些場面亦可拍下以作留念啦！相信對於熱愛攝影又每有那麼多時間四處找尋靚人靚景的朋友來說，在本作就可以盡情拍下一張張美麗動人的照片以供欣賞。





重要情報

在遊戲中雖然有許多非常吸引的靚景供大家拍攝，但並不是每一個景色都會自動出現在大家眼前的，有些時候大家須要在街上向途人查詢的，如有一些靚景是須要在特定時間到帶該處才會發現他的美麗之處的，因此大家在遊戲中盡量多些與途人交談從而取得更多動人靚景的資料以及地點。



北海道全地圖

登場人物



時坂樹（20歲）



滝沢玉惠（21歲）



斉藤夏（18歲）

斉藤冬（18歲）

© 2001 FOG

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

看招！納爾遜式鎖！！

不知大家對「UFC」這玩意的認知有多少？其實在遊戲界中，以「UFC」為題的作品一向也不勝枚舉；尤其甚者，在美國它們的受歡迎程度更是教人咋舌。在日本方面，遊戲的數目自是較前者遜色，然則當中卻不乏一些精采作品。就如以下介紹的作品《ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP》便是一款刺激非常的作品，各位喜歡UFC的FANS委實不容錯過。

GAME PS GAME DATA

發行商	CAPCOM
售價	5800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	1 BLOCK
發售日	2001年1月25日

PS / Fig

TEXT：IKI



CHECK！ UFC 用語解說

MOUNT POSITION

所謂MOUNT POSITION即是自己騎在對手身上，利用一己的體重壓住對手，令其動彈不得。此招的好處自是給予對手重創，唯是當體力不斷時自當小心受到反擊。



GUARD POSITION

與MOUNT POSITION不同，此招是趁對手攻擊落空的瞬間，反手擒住對手，把其雙手挾於腰後，使其動彈不得。此招利用對手本身的體重來制御彼身，是一種較著重防守的戰法。



TAP

即使把對手猶如人肉地墊般壓在地上，如是者將對手擊倒數次，只要對手在倒數完結前再不能站起來，這局便以「TAP OUT」作結。





UFC 入門第一課 -- 攻防之術



在UFC的世界中，所有技術也離不開「攻」、「防」兩道，要立於不敗之地，則須注意兩者的竅門，也許看過下文，閣下可悟到其中妙旨，成為一代UFC皇者。（笑）

「攻」者 -- 其之一

在戰局開始時，雙方也是處於面對面的站立狀態。此時不若搶先多用拳腳打擊技，務求一口氣給予對手最大傷害。又，根據特定的按鈕組合，玩者是更可使出多段COMBINATION技的。

「攻」者 -- 其之二

當對手在站立狀態下使出打擊技時，玩者是可趁一瞬的空隙，以TACKLE矮身避過對方的攻擊，並一口氣撞往對手懷中。此招既能連消帶打，是十分實用的技巧，唯是留意輸入的速度。

「攻」者 -- 其之三

誠如上文所言，MOUNT POSITION的好處是利用一己的體重壓住對手，令其動彈不得。如能把此招練至圓熟，絕對是取勝的關鍵。

「防」者 -- 其之一

除了TACKLE外，在對手使出打擊技時，玩者亦可趁一瞬的空隙，輸入指令卸去對手的攻擊，令攻防形勢逆轉。

「防」者 -- 其之二

在對手攻擊出現空隙的瞬間，玩者可使出GUARD POSITION，反手擒住對手，使其動彈不得。只要堅固地防守，便可穩守突擊。

「防」者 -- 其之三

雖然MOUNT POSITION的威力強大，但卻非毫無破碇可言。只要窺準時間，玩者亦可破解對方M.P.的體勢，反客為主搶在對方前頭，給予致命重創。













© 2001 Crave.Under license from SEG Sports Corp. Published and distributed by Capcom under license from Crave.

HYPER PC PLAYER Vol.76

一書兩冊 送 CD-Rom

隨書附送軒轅劍 2001 年年曆



BY 隨風



桃太郎傳說 1→2

久違了，桃太郎！

GBC/RPG
發售商：HUNSON
發售日：發售中
售價：4300 日圓
好玩度：☆☆☆☆

通常卡通片都是小孩子的最愛，相信每一個人、包括你和我的心中，都存有數套特別喜歡及難忘的卡通片，不知《桃太郎》又是否有幸成為其中一套呢？《桃太郎》本來是日本的民間故事，後來才製作成卡通，之後更製作成遊戲，可見《桃太郎》受到大眾歡迎。而今次介紹的《桃太郎傳說 1→2》其實是《桃太郎傳說》第一及第二集的合併版，內容很豐富呢！

大地孕育的孩子

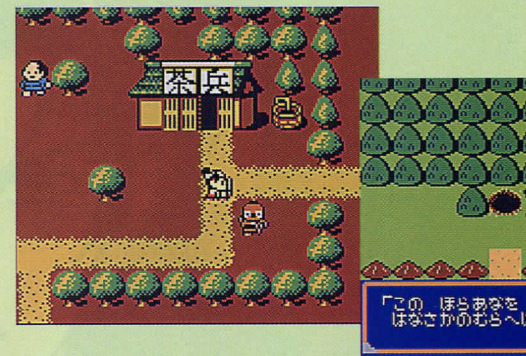
很耐之前，在一間小木屋中住著兩位老人家，由於兩人沒有子女，因此家中總像少了一點生氣。有一天老婆婆到河邊洗衣服，看到河的上游飄來一個桃子，「好大的桃子耶！」婆婆這樣想著，因此把桃子拿回家準備跟老伴分享。怎料當他們把桃子切開時，桃子竟發出強光並分裂成兩半，一個小娃兒出現在他們面前。兩老十分高興，認為這孩子是上天賜給他們的禮物，於是決定好好照顧他，並命名為「桃太郎」。



冒險旅程驚多定喜多？

桃太郎終於長大了，他決定展開冒險旅程，而玩者要做的就是控制他四處冒險。剛開始前桃太郎身處於一個村莊中，在村中玩者並不會遇到任何敵人。不過當玩者離開村莊進入郊外後，就會隨機遇上敵人，此時當然就會進入戰鬥畫面啦！隨著遊戲進行出現不同的事件，亦有可能會出現新同伴呢！這些新同伴都是玩者耳熟能詳的角色，例如是金太郎、浦島太郎等，全都於卡通片中出現過呢！





村莊的用處＆戰鬥的要點

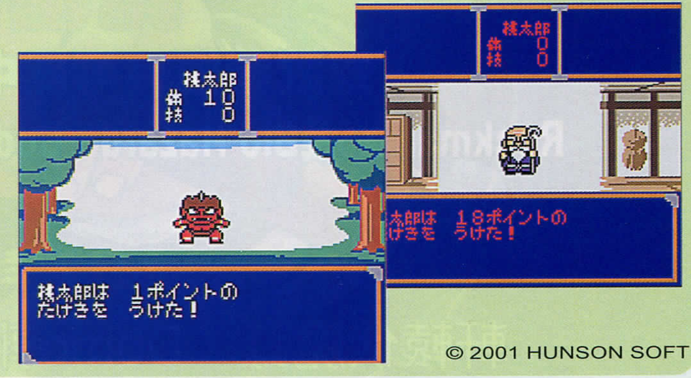
玩者在村莊中將可找到茶店、宿屋等房子，茶店中可以購買不同的道具，代價當然是付錢啦！而宿屋則是供桃太郎睡覺的地方，只要付錢就可以令 HP 及 MP 全滿，另外跟村民聊天也可以得到有用的情報。戰鬥系統十分簡單，就是每個角色可選擇一次指令，選擇完畢後便輪到敵人行動，是一般 RPG 的基本戰鬥方法，而敵人亦十分有趣，除了直接攻擊外，他們也有別的攻擊方法，例如是偷取桃太郎的金錢。



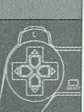
還有其他

各位於戰鬥中是不是看到很多不同類型的鬼怪呢？他們都會說出很有「個鬼特色」的話呢！（笑）不過各位又是否知道鬼怪們總數有多少呢？其實遊戲中一個「鬼圖鑑」，玩者打倒過的鬼怪有時會跌出咭牌，這些咭牌將會記錄到「鬼圖鑑」中，玩者又是否會以把整本圖鑑儲滿來作為遊戲目標呢？不過由於第1集及第2集的咭將有些不同，要購買另一集作品的咭將會需要很多金錢呢！





© 2001 HUNSON SOFT



MEDAROT 4

今次是機械人的世界！



GBC/RPG/COLOU 專用、通訊對應
發售商：IMAGINEER
發售日：預定 3 月
售價：預定 4500 日圓
期待度：☆☆☆☆

設定在未來世界的舞台、以機械人「MEDAROT」來戰鬥的RPG名作《MEDAROT》終於推出第四集了！今次的「MEDAROT」機體，由前作的151種提升為250 種，多了近一百種之多；而裝備差不多近千種之多，除了可以使用喜歡的機體，還可以替它們改裝，製作出史上最強的機體吧！

後生可畏

一個小學生有什麼好害怕？要是各位有這種想法就大錯特錯了！因為此作的主角正是一個小學生，正義感十分強的他名叫爾索紀（イツキ），於第三集亦有出現過，大家是否記得呢？爾索紀還有一個要好的朋友嘉莉（カリン），不過她卻不是「MEDAROT」的擁有者，到底她是誰呢？





鬥智鬥力玩盡海陸空

遊戲中共有三種比賽供各「MEDAROT」比試，首先是供飛行系「MEDAROT」比試的「MEDA BIRD」，由兩架「MEDAROT」比試降落，看誰比較接近目的地；其次是於水中比試的「MEDA ROAD RACE」，由三架「MEDAROT」組成一個小組，要避開阻礙物鬥快到達終點；最後的陸地賽「MEDA SPEET KING」，是一對一的短跑比賽，比較著重腳部的裝備，各位不妨使用一些比較好的裝備吧！

© 1997/2001 IMAGINEER CO.LTD. © 1997/2001 NATSUME CO., LTD. © 1997 イマジニア・ナツメ © 1999 NAS/講談社・テレビ東京

FIRE PRO WRESTLING RING A

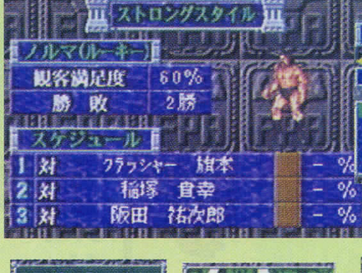
同日發售肌肉男

GBA已落實將於3月21日發售，通常一部主機推出時，總是會有一些遊戲是跟主機同日發售的，而現在為大家介紹的遊戲正是一個好例子，因為它將會跟3月21日發售的主機同日發售，它會否成為各位第一隻購入的遊戲呢？

GBA/SPT/通訊對應、初回限定版附贈特製咭一套
發售商：SPIKE
發售日：3 月 21 日
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

打鬥世紀

摔角給人的感覺是什麼？真的只是兩個充滿肌肉的男性在打架嗎？其實摔角十分講求技巧，並不是隨便亂打就能得到勝利，各位可以在遊戲中找到摔角的奧妙之處。此作共有七個模式可供選擇，基本上是讓玩者以不同形式來比賽，當中亦有些模式是讓玩者自行設定比賽中的形式、例如是比試方法及勝敗條件，也有供玩者建立新組織的模式，要如何運用則需要由玩者自行決定了。



真人格鬥？

遊戲的最大特色相信是當中所使用的人物了，此作的所有人物都是現實中存在的人呢！今作登場的人物共有 200 個，當中有 157 是可以自由使用的，而其餘的 43 個則是隱藏人物。另外亦加入了新個四組織，分別是「TEAM BLACK」、「SUPER NOVA」、「超龍館」及「BLADE」，每個組織都有自己的特色，再加上舊有組織如「LEGEND」、「FREE」等，陣容強大，各位想加入那一個組織呀？







© 2001 SPIKE/VAILL





MR.DRILLER 2

轉！轉！轉！掘！掘！掘！

在街機、DC、PS、GBC上皆有作品的《MR.DRILLER》決定把第二集移植到別的機種呢！第二集曾經推出過在家用機PS上，現在又推出在手提機GBA上，各位不論在家中坐定定玩，或是在街上邊逛邊玩也可以了！

GBA/PUZ/通訊對應
發售商：NAMCO
發售日：3月21日
售價：4800日圓
期待度：☆☆☆☆

只要掘就可以

先來重溫一下遊戲的玩法吧！其實玩者要做的就只是不停向下掘、掘得越深越好，不過在挖掘時要小心，因為遊戲十分喜歡「高空擲物」，要是不小心就會被上方的顏色方塊壓到就會失去一條生命。由於在地底的關係，主角讓會有一個「AIR值」，各位要不時找點「AIR（空氣）」來為主角補充「AIR值」，不然他可是會因為不能呼吸而失去生命呢！另外，破壞了20個木箱後將會出現「地底人」，若玩者得能到它將能賺取很多分數，不過要留意破壞木箱會令「AIR值」減少20%，千萬別輕嘗！





今集的特色

既然是第二集，內容當然不會跟第一集相同，而最不相同的地方莫過於是遊戲中新增了一些咭牌，可惜現暫未知道如何才能得到這些咭牌。另外通訊對戰方面亦有些新搞作，因為遊戲中加入了很多圖示如「90°C反轉」、「180°C反轉」等，這些圖示可是陷害對手的好幫手呢！







© 1999 2000 2001 NAMCO LTD.

POCKET KING

「怪物怪物快出來！」

怪物只是敵人？《POCKET KING》為你否定這個理論！因為此作中的怪物可是幫助玩者的，各位可以隨意召喚他們幫忙，大家一起於戰場上努力，這樣子的怪物又怎會算敵人，完完全全是好同伴啦！

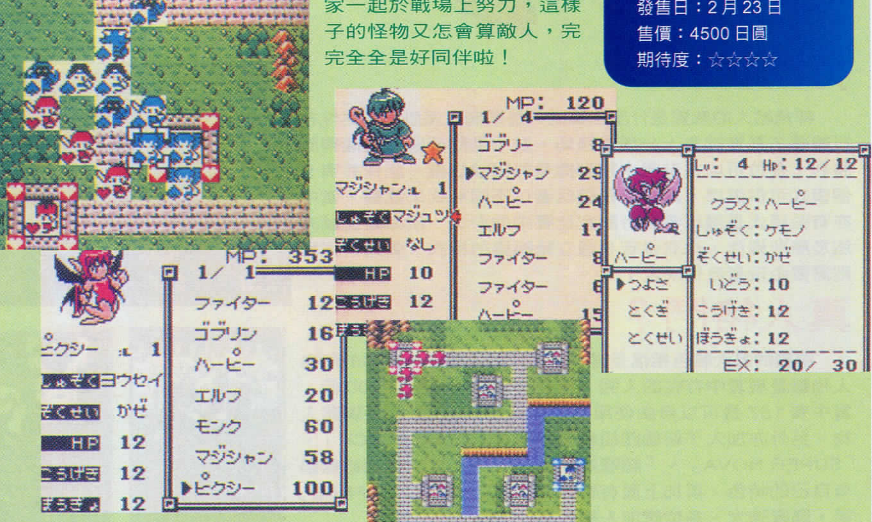
GBC/SLG/通訊對應
發售商：NAMCO
發售日：2月23日
售價：4500日圓
期待度：☆☆☆☆

召喚怪物

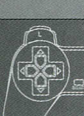
戰鬥將會以「TRUN制」來進行，玩者跟敵人輪流進行攻擊。玩者除了進行攻擊外，亦可趁機召喚不同的怪物出來，以組成隊伍進行攻擊，不過要留意召喚將會用到MP，若玩者沒有MP將不能再召喚任何怪物，換言之即是等死，而召喚的怪物不同，所用的MP亦不同。另外，怪物的屬性亦會影響整個隊伍，玩者可依照地形情況來召喚適合的怪物，以免令整個隊伍受影響，不能達至預期效果。而在戰鬥獲勝後，玩者將會得到若干經驗值，各位可隨意分享給不同的怪物。

流程簡單

玩者將會在「小森林（小さな森）」開始遊戲，這場戰鬥十分簡單，只需要召喚出怪物把町佔領就可以，而第二個目的地則是「古勒盧城（クラル城）」，由於這場戰鬥比較突然，玩者要小心確保自己有足夠的MP呢！而往後的流程就不再多作介紹了，留待玩者慢慢發掘。



© 1999 2000 2001 NAMCO LTD.





無限奇行 ZERO-TOURS

妖精的派對

GBA/RPG/通訊對應、無線電話接駁器
發售商：MEDIA RINGS
發售日：預定春季
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

少女們的夢想總是帶有童話色彩，幻想終有一天白馬王子會出現，大家甜蜜地渡過餘下的日子，不知這隻帶有濃重童話色彩的RPG又是否能得到女孩子們的青睞呢？遊戲的故事背景當然不會是什麼公主向王子啦，不過倒是會出現可愛的妖精，故事講述主角為了參加妖精的派對而展開冒險旅程，隨著遊戲進行，將會出現很多不同的同伴，他們會否是主角的另一半？戰鬥系統十分簡單，只是決定指令的「TRUN制」，不過遊戲卻會自動組合其中某些角色的攻擊來形成必殺技，十分有趣。另外，通信功能令遊戲變得更加多姿多彩，例如可以自己開店買賣道具，這是其他遊戲暫時並未做到的一點。

© 2001 MEDIA RINGS CORPORATION

SILENT HILL
プレイノベル サイレントヒル（仮題）

GBA/AVG/通訊對應、無線電話接駁器
發售商：KONAMI
發售日：預定3月
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

你會成為異形的目標嗎？

各位喜歡看小說嗎？邊玩遊戲邊看又喜歡嗎？今次這隻遊戲正是小說式遊戲，不過並不是一般的戀愛小說，而是恐佈小說，它就是以前曾經於PCE推出的《SILENT HILL》了！故事發生於「SILENT HILL」，主角哈利（ハリー）為了找尋失蹤的女孩而到這裡來，可是他並不知道這裡危機四伏，等著他的、是躲藏在濃霧中的異形！遊戲玩法是以選擇不同的回答來改變劇情，因此遊戲是絕對不只一個結局的，各位要小心回答，以免回答錯誤而進入BAD ENDING。當玩者完成了哈利篇之後，則會出現女警官的故事，一隻遊戲兩個故事，抵玩嗎？另外亦加入了小遊戲及儲存咕牌的功能，相信會令遊戲變得更加耐玩吧？



© 2001 KONAMI

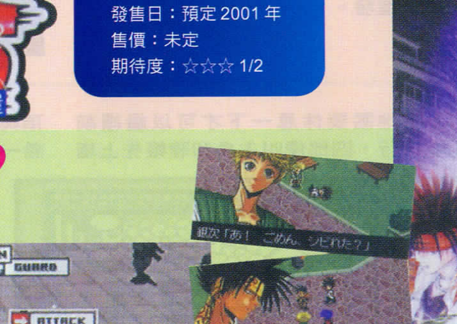
GetBackers 奪還屋

GBA/RPG
發售商：KONAMI
發售日：預定 2001 年
售價：未定
期待度：☆☆☆ 1/2

玩名作定係玩遊戲？

在日本大受歡迎的名作《GET BACKERS》的第一次給了 GBA 呢（笑）。啊！別想歪嘛，只是說《GET BACKERS》第一次改篇成遊戲而已！由於主角美堂及天野的信條是「被人搶了的東西，一定要搶回來」，因此他倆展開了搶奪大行動，憑著其特殊能力，把依賴者希望得到的物品給奪回來，玩者要做的就是控制主角解決遊戲中的謎題。而除了兩位主角之外，漫畫中其他角色如工藤、冬木等人皆會出現，還會幫助主角一起戰鬥呢，果然朋友是世上最重要的東西，正所講「遠親不如近鄰」嘛！







© 青樹佑夜／綾峰欄人／講談社
© 2001 KONAMI

GRANDIA パラレルトリッパーズ

碧姬的真面目

GAME DATA

生產商	HUDSON
售價	4500日圓
容量	GB專用盒帶
記憶	電池記憶
發售日	發售中

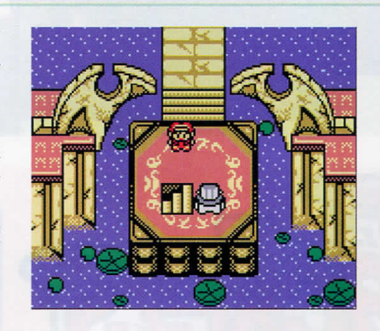
GB/RPG

TEXT BY SAKURA KI

© 1997-2000 GAME ARTS © 2000 HUDSON SOFT © 2000 ESP

上回提要：主角、四郎和瑞希在現實世界中的舊校舍內，被一股奇怪的力量帶領到異世界之內，主角和二人失散了。在莉迪的指引下，為了回到現實的世界，知道需要找到三條白之道的鎖匙，才能回到原來的世界。在冒險其間遇上了札斯汀和菲娜等人的協助，除了找到三條鎖匙之外，還能與四郎和瑞希相遇。莉迪請眾人先到白之道的門前，她準備妥當後便會到那裡送他們回到原來的世界。

在魔法都市內的下方，原本有人守著的入口，現在已經能夠進入。經過並不算迂迴曲折的通路後，便會到達通往白之道的入口。這洞穴最值得注意的地方，是一處要把四顆石頭推到機關之上，那才啟動通往白之道的機關。眾人進入了白之道後，札斯汀和阿蘇向主角們道別，碧姬卻要跟著主角回去原來的世界，而莉迪會在塔頂白之道的門前等待主角。四郎在塔內有點埋怨主角的遲緩，瑞希多謝碧姬一直以來的協助時，碧姬又再向瑞希撞過去。主角也覺得有點奇怪，平時溫純聽話的碧姬會有如此行為，被四郎罵了一頓後便繼續上塔頂進發。





當眾人行了一半路程時，瑞希突然感到有點不適，由於因為她需要休息一下才可以繼續前行，四郎便叫主角和碧姬先上塔頂與莉迪會合，他稍後便會與瑞希一同上去。雖然主角感到滿不是味兒，不過連瑞希亦叫主角這樣做，主角唯有先上去塔頂合合莉迪。可是主角來到白之道的門前時，發現莉迪仍未到達，瑞希和四郎亦遲遲仍未趕到，令到主角有如熱鍋上的螞蟻般焦急。鏡頭轉到瑞希那一邊，她突然地向四郎作出告白，她一直都十分喜歡四郎，只是主角一直也在她們之間阻礙著，現在她很希望能成為四郎的新娘。四郎聽後都已經開心得頭暈暈，突然從瑞希身上發一股邪氣，這股邪氣直到塔頂的主角身上。主角四肢都並不能動，最奇怪的時身上的三條白之道鎖匙，好像有人控制似的飛到白之門。因為莉迪仍未來到的關係，所以仍未是時候打那門打開，主角猛然想到除了他們之外，還有那邪惡的古魯嘉希望能打開白之道的門。不過主角就只有眼巴巴地看著古魯嘉把門打開，接著自己亦再次暈倒。



SAKURA シロウのいうとおりよ…
すこしやすんだら きっと
よくなると おもうから…

當主角再次醒來的時候，發現已經身在古代都市之中，原來是札斯汀收到莉迪的呼喚後，來到白之道的門前把當時暈了的主角救回來。眾人看到主角醒來沒事，莉迪便問他有關的事情。主角並不知道為什麼古魯嘉會在那裡出現，並且搶了三條鎖匙而把白之道的門打開。莉迪解釋因為古魯嘉被封印在白之道的門內，所以才會向主角們埋手。這時主角問及四郎和瑞希在那裡，不過札斯汀說當時只有主角和碧姬，並沒有其他人存在。莉迪問主角有否把白之道的事情告訴失蹤了的二人，主角並沒有向二人提及過。莉迪奇怪地問為什麼二人會這樣清楚事情的經過，看來二人的失蹤會與古魯嘉復活有關係。不過當務之急是先到三處地方，取得再能把古魯嘉封印的三條鎖匙，分別在波魯古火山（ボルグかざん）、鬼之





主角和眾人聽罷莉迪的說話後，首先前往波魯古火山找嘉度爾，嘉度爾亦接到莉迪的命令在村口等待主角們，知道了事情的來龍去脈的他會正式加入成為同伴，並且把那鎖匙交給主角。主角們進入波魯火山中的地底人居住的地方，發現之前曾經咬過主角的兩名地底人，被一隻熔岩怪物襲擊，主角們當然不會坐視不理。不知玩者還記不記得這隻怪物，在遊戲初期首次遇上嘉度爾時已經曾經交過手，今次怪物的LV高了很多，攻擊力絕對不能輕視，不過弱點仍然是屬性魔法和攻擊，只要掌握這點和裝備LV高些的回復魔法咭，相信並不會陷入苦戰之中。擊倒那怪物之後，眾人便把那名地底人和小孩救回古代都市之中。

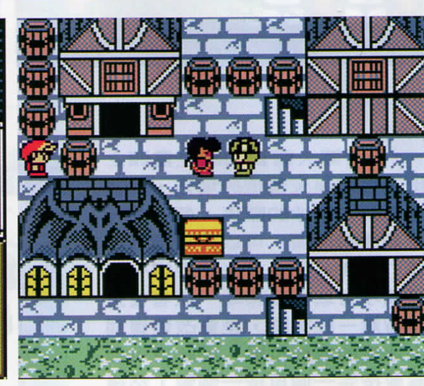


安置好兩名地底人之後，眾人亦繼續趕路。當眾人來到這個鬼之街的時候，為了盡快找到鎖匙，於是菲娜便提議兵分兩路搜查，她和札斯汀兩人組成一隊，主角則和其他人一起。這時菲娜和札斯汀便會雙雙離隊，如果玩者出戰的隊員有這兩個人，便緊記重新編成出戰的隊員和裝備適合的戰鬥咭。繼續前進的眾人，會發現曾經是菲娜的未婚夫巴高（パコン）和一位手下陳（チャン）在一起，從他們的談話中有些事情與菲娜有關的，於是眾人決定跟著他們二人。在鬼之街上會與一位問題少年，如果玩者接受他的挑戰的話，他便會問玩者十個問題，主角只要答中一題便會勝出，問題少年便會給主角一件 ITEM 作獎品。

玩者在鬼之街中四處走到動，可以進入那些房屋內找尋寶箱，其中有一間房屋的機關會有四個掣，每次只可以按一個掣，按完掣後到右上角的轉移點，每次按不同的掣會轉移到不同的地方。走到街上又再遇上巴高和陳，看著他們二人走到地牢內。玩者這時只要在左手邊的南瓜屋旁邊的小屋內，把那三個本箱移到右上角，便會發現那一條地道，沿著這條路便可以進入剛才二人到過的地牢入口。

眾人進入地牢之後，發現有一隻令人感到嘔心的幽靈出現，後來阿蘇發現幽靈是由札斯汀們的好朋友拉普所變，他告訴主角們巴高懂得一種令人的靈魂離開身體的魔法，還叫主角們趕去巴高。繼續前進便會再遇上巴高，從二人的談話之中聽到他們已經把菲娜捉了，於是眾人便走了出去想追他們交出菲娜。就在這個時候札斯汀亦已經趕到，他叫巴高把菲娜放了，巴高不但沒有答應，而且他還走到札斯汀的面前用一枝棒敲打他的頭殼。突然札斯汀並不能動彈，他的靈魂從他的身體走了出來，眾人見狀都十分之驚訝，原來拉普就是這樣被變成幽靈。巴高這時得意忘形說不怕沒有靈魂的札斯汀，不過他的手下陳催促他離開。









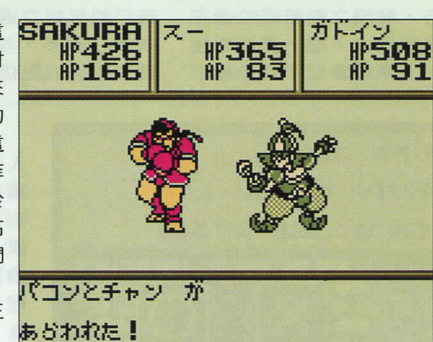
為了先讓札斯汀的靈魂回到肉身，眾人暫不追巴高他們，不過札斯汀很快便回到肉身。主角們繼續追巴高，在牢內找到一顆碧姬的果實，牠吃了後便會學懂破牆之術，玩者只要在一些特定的牆壁或石頭前，按B掣碧姬便會把目標擊破。離開了地牢之後，主角們便街鬼之街的右手邊走去。那裡豎立著很多墓碑，有些下面收藏著一些戰鬥咭或ITEM，有些會收藏著一些怪物，玩者只要把墓碑推開便可以。來到一處可以破壞的牆壁面前，利用剛才學會的技能把那道牆破壞。原來這房間之內一直藏拉普找不到的肉身，他馬上回到肉身之內並且成為了同伴。

拉普找到自己的肉身之後，眾人便離開那所房間。當出到外面時，札斯汀看到其中有一具棺材在震動著，突然巴高從棺材跳了出來，札斯汀他們被他嚇了一跳。他向眾人說菲娜快要成他的新娘，之後便往右手邊逃去。這時玩者暫不要往右邊追去，可以到街的左上方大屋內搜集寶物，在大屋的最底層會發現拉普的弟弟力其(ニッキ)，他也被巴高困了在棺材之內，把他救出後便會成為同伴。當玩者把所有寶箱都開了後，便可以準備往剛才巴高逃了的方向前進，不過記得編成隊員和戰鬥咭。

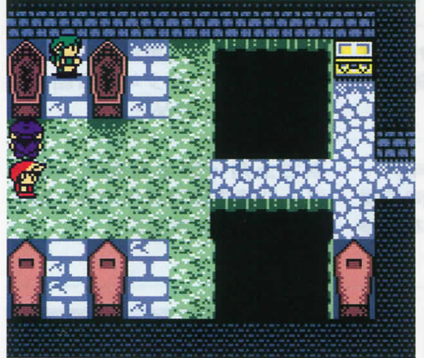




來到剛才的墓地，玩者們會再次遇上巴高兩人，由於迫切找回被捉的菲娜，因此主角們只好擊敗二人。玩者要注意二人的全體攻擊，尤其是陳的全體攻擊技，絕對比巴高的全體攻擊魔法更為厲害，玩者最好利用兩人負責攻擊，另一個人不繼使用回復之術，盡量使同伴的HP維持高水平，否則便會陷入苦戰。眾人把二人擊倒之後，他們便會觸動機關後逃去。這時其中一個棺材又在震動，原來眾人一直在找的菲娜便是藏在這裡。眾人看到菲娜不安無事，於是便繼續追巴高二人。當主角們進入那通道後，便會發現四郎正在責備任務失敗的巴高，原來巴高的魔術棒也是他的東西。主角知道真相後非常震撼和不相信，於是便上前問四郎是否被人迷惑。這時四郎反過來指責主角，說主角根本不想離開這個世界，更硬要把瑞希留在這個世界上。這時候玩希亦已前來，她還附和著四郎所說的話，最後更把主角以前送的頸鏈還給主角，跟著四郎便隨她而離開，看到主人離開的巴高也挾著尾巴逃走。主角這時看著頸鏈的神情顯得非常傷心，碧姬看到她那樣子便安慰著他。札斯汀等人也安慰著主角，說瑞希會這樣應該與古魯嘉有關，主角看到有這麼多人關心自己後，也都振作起來繼續找封印的鎖匙。









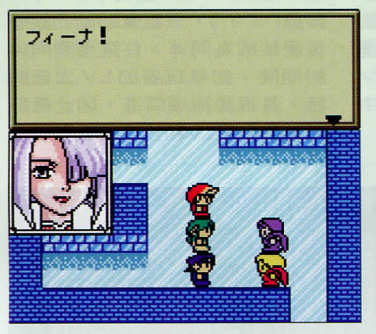
接著眾人需要到的是盡頭之地，是個冰天雪地的地方，因為這裡長年結冰的關係，所以在一些結冰的地面，可以掘到戰鬥咭或ITEM，不過首先要取得一把鐵鎬才可以掘冰和地。玩者在這裡留意一些機關，是會改變畫面上冰塊的擺放位置，因此有可能需要按完一個再按一個掣，然後才可順利前進。當玩者來到了左上方雪人的家後，那位雪人會說因為長期冰結的關係，因此令到家中所有東要都結了冰，這令他的生活非常不方便。這時阿蘇便叫她的寵物寶兒出馬，牠向著那間大屋噴火，令到雪人屋內所結的冰也因此而溶化，雪人為了要報答主角們，於是這便把他的鐵鎬送給主角們。





取得鐵鎬之後，玩者可以進行掘地這動作，這時只要在一些地面結著冰塊的地方，連續地按A掣便可，就算不是冰地而是平地，也可以利用鐵鎬來掘出戰鬥咭或ITEM，不過有時也會掘到怪物。主角們接著便可以到右上方，有一位雪人可以借出他的雪車給主角，不過由於開車的裝置被結了冰，因此便不能把車開啟動。主角們在那雪車前的冰塊掘開，便會發現開車的裝置。乘著那台雪車便可以進入雪人原先阻著的通道，只要通過的時間夠快的話，便會得到特別的戰鬥咭或ITEM作獎品。不過通道上除了會有一些北極熊在推冰之外，那些企鵝亦會從一些洞口走出來阻礙雪車前進。







當眾人到達終點之後，便會進入盡頭之地的洞穴內。這時菲娜的姊姊玲（リーン）和札斯汀以前的宿敵苗利（ミューレン）一起來到，他們收到莉迪的通知而前來協助主角。二人叫主角們繼續前行，他們會替主角們把追來的敵人阻擋著。於是主角們便繼續前進，當來到一些很像輸送帶的地方，玩者只要一踏上運輸帶的地方時，便不能自由移動直到帶玩者到目的地。來到有四個按鈕的地方時，主角們會聽到苗利在大叫玲的名字，不過札斯汀相信苗利和玲的能力，因此並沒有回去二人那裡。在面前的四個按鈕與那地方的四條運輸帶有很大的關連，如果玩者啟動最上的按鈕，最上那條運輸帶便會出現一顆石頭，如此類推的話玩者便能在四條運輸帶上停下來，這樣便能搜索更多寶箱和可以掘地的地方。利用最上方的按鈕，玩者們在中央找到通道前進。

在這一層主角們會遇上很多不同的怪物出現，不過牠們大部份怪物都會有一個共同的弱點「怕火」，因此玩者在編成戰鬥咭的時候，必定要合成數張火炎屬性魔法或技的戰鬥咭，當然最好的便是一些有全體攻擊效果，同時咭的LV也不能太低，否則唱詠的時間會比較長，要先法制人才是上上之策。在這層的左上方，會發現美魯達的「打令」(愛人)，他正被一些冰封閉了。札斯汀上前利用劍把冰擊開，可惜那些冰比想像中更堅硬，這時商人基度說並不能用普通的方法便可以破壞這些冰，必須要一些特別的火才可以把這些冰熔化，因此暫前不理會他而繼續前進。

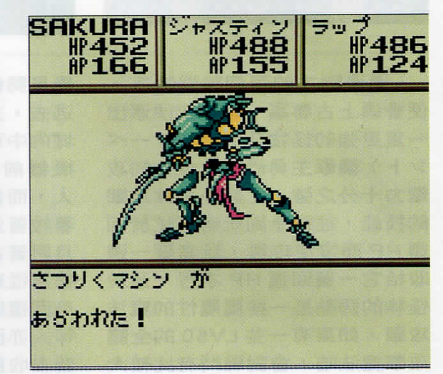




來到了該層的最深部份，主角們再次遇上了瑞希和四郎二人，他們正要把主角們要找的鎖匙取走。瑞希看到主角前來阻礙她，她便派出一台殺戮機器（さつりくマシン）襲擊玩者。玩者別要輕視這台殺戮機器，因為它有著強大的攻擊力，而且二隻協助它的同伴有很高LV的回復技能，因此玩者的戰術要先擊倒它的二位同伴，接著才全力向殺戮機器全力攻擊。玩者其間要留意同伴的HP，要多些回復各人的HP。另外，火炎攻擊對他來說並不是最好的方法，反而使用雷電屬性的攻擊會比較有效。

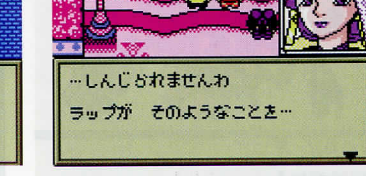






主角們把殺戮機器消滅了之後，主角直接揭穿瑞希便是古魯嘉的身份，四郎聽罷感到十分之驚訝，於是上前向瑞希問清楚。這時瑞希發古魯嘉的笑聲，並且直認自己便是古魯嘉的真相，還向四郎發出一道光，把他轟飛出房間之外。原來古魯嘉並未能完全復活，現在只是寄存在瑞希的肉身之內，直到牠能夠到達洞穴之城才能回復本來的面目。不過卑鄙的古魯嘉看穿了主角們心軟的弱點，明知主角們因為瑞希肉身的關係而不敢攻擊，於是便出言挑釁主角們。就在這個時候札斯汀忍不手要上前攻擊之時，突然拉普上前替古魯嘉擋著他的攻擊。札斯汀很驚訝為何他會幫古魯嘉，可是拉普卻笑稱因為他要跟隨古魯嘉，並且要協助牠完全復活。古魯嘉聽後十分之歡喜，而眾人亦不敢相信拉普會道出這些話來，接著古魯嘉便與拉普一同離開往洞穴之城，眾人亦先回去古代都市。





莉迪聽罷眾人的話後，都對拉普背叛之事感到疑惑，四郎則對瑞希是古魯嘉的事感到不知所措。這時莉迪說要親自出馬，加入大隊成為同伴，因為她的魔力和AP比較高，是位不錯的同伴。在到達最後的地方「洞穴之城」之前，在各地可以找到一些新的同伴。例如玩者可以到火山取得特別火種，然後到剛才盡頭之地把美魯達的打令從冰封中救出，不過在此之前，可以乘地底車到火山的最深部，把迪玲（テーリン）從火山救出來，他亦會因此成為同伴。在古代都市的售咭機前，札斯汀的兒時玩伴卡捷（カンツ）和他的弟弟狄捷（テンツ）會成為同伴。另外，在空中諸島內，可以找到三名苗利的下屬莎姬（サキ）、娜娜（ナナ）和美奧（ミオ），只要幫助她們脫險後便能成為同伴。在這搜索同伴的期間，如果玩者的LV太低的話，是很難繼續前進，因此最好順道儲一下LV和找新的戰鬥咭。





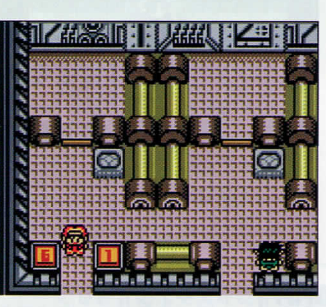




來到了最後的難關——洞穴之城（がんくつじょう）後，請在洞穴口稍作SAVE和編成等工作。一進入眾人便會發現一台奇怪的機器，不過暫時並不需要理會。經過頗為複雜的路仍繼續前行的眾人，來到收藏著一些刻有數字砌圖的地方，分別有1、2、3、5、6和一塊破爛了的4。玩者首先要把4字的砌圖修理好，玩者可以回到剛才入口的那台機器前，與那位操作的人談話，他便會幫主角們把那破爛的4字砌圖還原。接著主角們會看到一個刻著7字的障礙物，玩者只要在障礙物旁邊放置兩塊剛才取得的砌圖，而兩塊砌圖上數字的和是7，那麼障礙物便會消失，不過如果把砌圖拿走的話，障礙物仍會出現阻礙主角們前進。







通過剛才的兩個障礙物後，便會遇上古魯嘉，牠今次便派出一隻更強的怪物莎比度（サーペント）襲擊主角們。此怪物的攻擊力十分之強，尤其是全体攻擊的技能，往往令到玩者要忙於回復HP而沒空攻擊，玩者要一邊收拾它一邊回復HP才行。至於怪物的弱點是一些風屬性的魔法攻擊，如果有一些LV50的全體攻擊魔法咭，會對戰鬥有比較大的幫助。把莎比度收拾了之後，看見勢色不對的古魯嘉便往內部逃去，主角們唯有繼續追。來到城內中可以令古魯嘉回復肉身的機器前，牠吩咐拉普阻擋著眾人，而自己則走到機器之內。跟著拉普並沒有向主角們攻擊，而且跟著古魯嘉進去。在機器內古魯嘉從瑞希的肉身走了出來，並且回復原來的真面目。這時主角等人亦已經趕到，古魯嘉便叫拉普去收拾主角們。這時拉普不但沒有向主角們襲擊，還把瑞希的肉身從古魯嘉的身旁偷走。原來拉普一直假裝要投靠古魯嘉的目的，便是要救出瑞希的肉身。

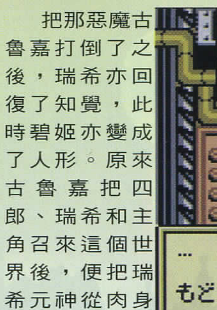




SAKURA HP498 AP166
ジャスティン HP530 AP155
リエーテ HP419 AP230
グルガン が
あらわれた！



沒有瑞希的肉身作威脅的古魯嘉，唯有親自向主角們發動攻擊。這次戰鬥的對手是隻很強的魔頭，除了牠主體之外還會有一隻神之右手和惡魔之左手。神之右手會不斷發出回復魔法，因此玩者一開始集中攻擊主體也沒有用。惡魔之左手會發動強大的火炎屬性的全體魔法攻擊，令到主角們的HP急劇下降。玩者的戰略應該先攻擊他的神之右手，然後再攻擊牠的惡魔之左手，然後再集中攻擊主體。不過要留意一點，主體懂得復活之術，當牠替左右手復活後，玩者要立即改變攻擊目標為牠的左右手。另外，由於敵人的HP十分之高，而且回復的魔活亦很高明，因此玩者要有長時間戰鬥的心理準備。

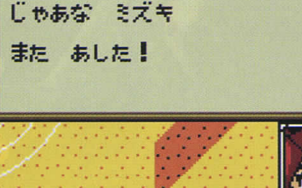



把那惡魔古魯嘉打倒了之後，瑞希亦回復了知覺，此時碧姬亦變成了人形。原來古魯嘉把四郎、瑞希和主角召來這個世界後，便把瑞希元神從肉身趕出來暫用。為了要保護瑞希的元神，那位稱為尼亞(レア)的女子便把身體借給瑞希寄存，於是便變成碧姬一直跟著主角，她一直都很想與主角說話，並且不繼努力地學習技能去幫主角冒險，得到主角們的信任她實在很高興。這時四郎才清楚明白自己一定被古魯嘉所欺騙，他還怪責自己好像傻瓜一樣。不過瑞希亦安慰他，他一直以來都盡力保護瑞希令她很感動。就在這時尼亞突然暈倒，札斯汀上前看她原來只是睡著了。經過主角和眾人一番道別的話後，尼亞便替主角們施展轉移魔法到白之道的門前，雖然她第一次失了手，不過最終亦成功把主角們送到目的地。





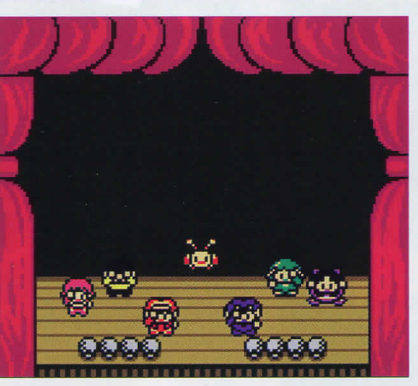
四郎、瑞希和主角三人進入了白之門後，便回到之前的舊校舍之中，眾人都十分之開心能平安回到自己的世界。四郎向主角說了一些感謝的說話後，有點不好意思地趕回家，二人亦隨他離開學校。翌朝，當瑞希回到學校的班房，在自己的坐位上發現了四郎給她的一封信。在信中他說因為家人要離開這裡，因此他亦只好轉校。他很高興自己能與瑞希相識，他亦相信日後能和她見面，他會一直都那麼喜歡她。另外，他請瑞希留意身邊的主角，因為主角比他更加喜歡瑞希。瑞希看罷那封信之後，便向著學校的大門奔跑，可惜仍看不到四郎的身影。剛巧主角亦回來學校上課，二人只好在操場上呆呆地向四郎這位好朋友道別。









就在黑暗之中，一把古怪的聲音響起了，聲音的主人對被人打敗的古魯嘉作出嘲笑。不過聲音的主人對打敗古魯嘉的主角感到十分有興趣，還說有機會與他見面，這時黑暗中出現了橙色的水晶……。








TEXT：MARKS

GAME PS GAME DATA

開發商	MARKS
售價	5800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	390KB
發售日	發售中(12月14日)

PS2/RPG/對應 ANALOG

魔神的誕生

攻點編 YELLOW DROP

遇見奧斯莫多

到達「月之海」第八層時，度肯見到前面的空地上有一個倒在地上的月之民。當那月之民清醒後，便利用背後的飛行器回到他在YELLOW DROP的居所，而度肯亦隨後跟著。在房子內，度肯立即告訴那月之民，自己想以月之民的「封印術」將正於藍色的大地的魔神，但他卻說現在的月之民已經不懂得封印之術，即時令度肯感到非常沮喪，而他亦說出可以用其計劃「太陽之巨人」來打倒魔神。跟著便告訴度肯有關太陽之巨人的構造。不過即使完整太陽之巨人，現在所使用的魔導石力量並不足夠推動，而需要「ペズの玉」的魔導石才啟動。這顆魔導石只要在鬥技大會勝出便可取得。那月之民為了這個目標而成為度肯最後的同伴，而他的名叫就是奧斯莫多（オズモンド）。他的固有能力是飛越查奧不能跳過的位置。

©2000 Sony Computer Entertainment Ltd.

入場券

當完成「太陽之巨人」的頭部時，有一個月之民拿了一張進入鬥技場的入場券，因此主角他們就可以進入月



之海第十五層的鬥技大會場館，有機會勝得比賽而獲取 1000 年才出現一顆的「ペズの玉」。

裏迷宮

前往月之海裏迷宮的方法就是在需要勇氣的地方前使用「勇氣のふみきり板」。角色會拿著勇氣のふみきり板跳下眼前的懸崖，而當角色甦醒時便到達了裏迷宮，而返回主迷宮的情況亦是同樣。



BOSS~月之狂戰士

攻擊模式

橫斬

月之狂戰士的橫斬是由右至左斬，所以攻擊範圍頗大。雖然這攻擊的威力卻比上縱斬，但令近距離攻擊的角色產生不利。



縱斬

縱斬可算是月之狂戰士的最厲害的攻擊。雖然這攻擊只是直線攻擊，但其出招速度頗快，攻擊距離遠，而且被擊中會有即死的危險。



月之狂戰士的打倒方法

基本作戰

由於月之狂戰士經常以橫跳移動，所以今次使用的角色是遠距離兼攻擊速度快的奧斯莫多。平時需要以攻擊速度快的「マジンガン」和「シャッガル」來攻擊，因此購買多些「リペアの粉」。雖然月之狂戰士的攻擊力十分厲害，但牠亦會喝下從觀眾席拋下酒來提升攻擊力和移動速度。為了阻止牠喝酒，必須在牠拿起酒桶時，向其投出「ばくだん」「炎の魔石」等火系道具武器，不過在投出後立刻向後移動避開牠的攻擊。



部品 HD	部品 HGR2
取得道具	取得道具
エデンの果實	魔力
ひょうたん	風

部品 CT	部品 HGL2
取得道具	取得道具
ひょうたん	風の魔石
リペアの粉	毒を無效にするお札

部品 AMK	部品 TIR
取得道具	取得道具
アンデットバスター	炎
炎の魔石	ピンピンドリンク

部品 AML	部品 TIL
取得道具	取得道具
ストーンブレイカー	冷氣
強化の粉	攻擊

部品 HGR	部品 FTR
取得道具	取得道具
メタルブレイカー	稻妻
攻擊	耐久

部品 HGL	部品 FTL
取得道具	取得道具
スカイハンター	早さ
聖水	聖

部品 WT	展望台
取得道具	取得道具
エデンの果實	メタルブレイカー
マイティヒール	エデンの果實
	ひょうたん





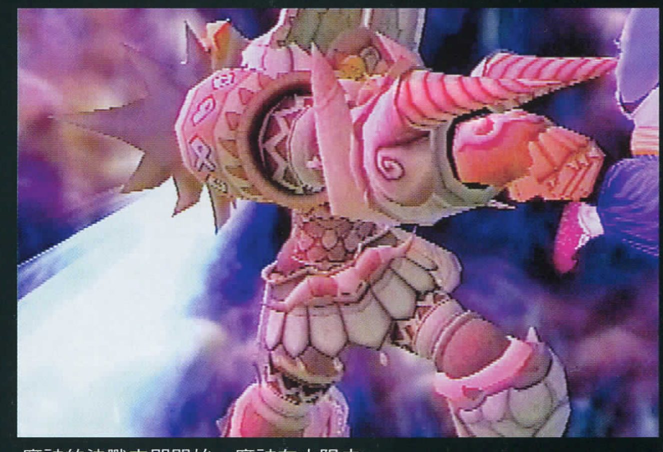


時之回廊

與魔神決戰

當取得「ペズの玉」，度肯便將這顆魔導石放在「太陽之巨人」最後的安裝空位上。在準備一切後，度肯和奧斯莫多便啟動太陽之巨人前往藍色大地。太陽之巨人穿過了厚厚的黑雲之後，便到達魔神身處的地方—達古比保（ダークヘブン）城，而魔神亦已經在城外等候。度肯乘太陽之巨人與





魔神的決戰立即開始。魔神在太陽之巨人的面前不單佔不到上風，而且被連環擊中。即使魔神最後使出最強的一招，亦被擋下，反而被太陽之巨人的最強一擊所消滅。不過太陽之巨人所消滅並不是真正的魔神，而寄附在上尉身上的才是真正。魔神利用強大的力量一瞬間破壞了強勁的太陽之巨人。度肯他們幸好得到神獸度拿的相助，而安全降落達古比保城。





斯達的犧牲

刺客

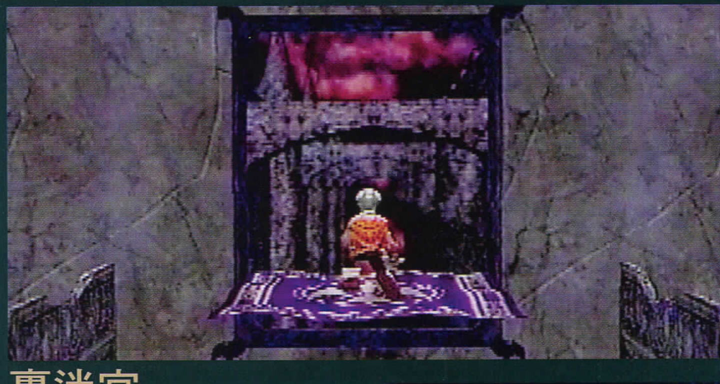
時の回廊よ…



ソフィアが二人…?

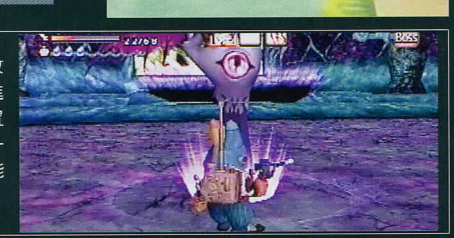
當到達時之回廊第25層的時候，便是400年前魔神的誕生之日。度肯進入斯達的房間之後，便會躲在床的旁邊。這個時候，皇后走進房子內，向看著自己江山的斯達走過來，而斯達向皇后說經過那場戰爭之後終於得到和平的日子。可是，不久大門再出現一個和皇后一模一樣的女子，而她無論向斯達怎樣說，他同樣認為剛才走進來的皇后才是假冒，於是拿起腰間的配劍準備刺向眼前的假皇后。同時，之前走進來的皇后從手袖中取出匕首打算刺向斯達，看到整個情況的度肯立即撲向真正假冒皇后，不過度肯卻中了那個刺客的妖術而無法動彈。刺客攻向斯達時，雖然作出了攻擊的準備，但同樣中了刺客的妖術。在刺客即將刺中斯達時，真皇后以身體擋下這刀。即使斯達殺死刺客，亦救不到受了重傷的皇后。在極度憎恨之下，魔神從斯達的身體上誕生了。





裏迷宮

前往時之回廊裏迷宮的方法就是在樓梯上面的油畫前面使用「パタパタ棒」。角色眼前的地氈就會飛起，送角色進入油畫之內，便會到達時之回廊的裏迷宮。



BOSS~魔神



攻擊模式

雙手

魔神最初所使用的攻擊，他會左右手交替的插進地面，而在角色所站的位置伸出來，這個攻擊會維持一段時間，直至被攻擊至不能再用為止。



氣壓

氣壓是魔神的攻擊之中範圍最廣，差不多他眼前都有攻擊判定，而由於他使出這招時，角色不能進行LOCK ON，所以無法作防禦姿勢，唯有用回復道具來彌補。



死光

這個攻擊是在不能用雙手時才會使用。雖然他出招的速度慢，但其威力足以令角色即死，所以他使出時這招時，不要進行攻擊。

魔神的打倒方法

基作作戰



首先在魔神使用的雙手時，最好使用攻擊速度快而遠距離攻擊的奧斯莫多。當他的手插進地面時，就立即向前或後移動，不單可以避過魔神的攻擊，而且容易向他的手進行攻擊。在他的手伸出時，立刻回身向他的手攻擊，途中魔神會使用氣壓，來減少角色的體力。這種攻擊方式持續一段時間後，他的手就不能再次，便會轉用額頭發出的死光，而這時他的額頭可以被LOCK ON射擊，但因為這攻擊有即死的危險，所以最好在他使出死光之後，才利用遠距離攻擊的角色攻擊，不過途中他亦會使用氣壓的，因此玩者需要小心。



GAME PS GAME DATA

生產商：	NAMCO
售價：	7800 日圓
容量：	DVDx1
發售日：	發售中

PS2/SLG/ 對應 ANALOG

セブン 7 ～モールモースの騎兵隊～ TM

童話式冒險物語攻略·終編

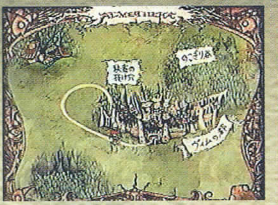
卡路迪羅教會的暗影



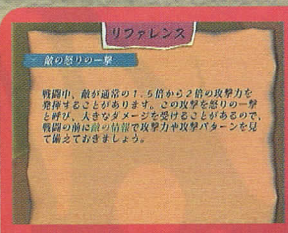
摩魯摩斯騎兵隊在森林的祭壇之中成功得到了第四夥魔法石，可是他們的旅途並不是那麼的順利。主角、巴爾和菲露一行人回到妖精們的村落之中，與村長告別的時候那些年輕的妖精說要加入騎兵隊。在玩者整理一下隊伍的編成後便離開這兒回王都華姆去。這時候一名僧侶趕到這兒，是為了急忙找尋菲露的。在他口中得知道卡路迪羅教會發生了大變化，菲露的母親竟被教會長以異端研究的理由拘禁在地下室。於是三人便到教會那兒去了解情況，發覺母親已經被教會捉拿了！而且教會長封鎖了聖殿的範圍，所以大家連接觸雅露娜的機會也沒有。為了進入聖殿去了解事情的真相，巴爾便大吵大鬧起來，把守在門前的僧侶引來這兒，主角和菲露便趁機進入聖殿找尋母親。可是在大家的協助之下雅露娜卻不願意離開，說這個一定是誤會，誤會我們是異端。但事實卻不是這樣，在二人暫且離開之際聽到側近索力克正在唆擺教會長去將雅露娜處刑，說雅露娜是一心為了奪去教會長的職位而利用魔法石妖言惑眾。在其他支持雅露娜的僧侶口中得知於書庫之中是有一份教會秘道圖的。主角在書庫中的樓梯頂便可以找到秘道圖，之後與菲露和巴爾商討後便入夜了，是出城進入秘道的時候。王都之地下道有一共三隻的魔物要大家對付了才可以通過，這三隻魔物是可以讓大家自由選擇的。但當中的必

© 2000 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

定打的是魔獸、魔龍和巨人，每隻也有三個形態，按玩者選擇對付的先後而定。成功突破了王都之地下道的難關之後，便再次來到了聖殿的地牢救雅露娜。她告訴騎兵隊那個索力克是魔物來的，這時候玩者的「REFERENCE」之中追加了一項「敵人怒之一擊」。大家出去大殿的時候被眾僧侶捉拿了，這時菲露拿出魔法石使索力克露出真正身份，是魔物艾露美化成的。騎兵隊當然不會座視不理，決戰一觸即發！







CHECK POINT !

「敵人怒之一擊」

所謂的怒之一擊是說敵人在特定的TURN之中，會使出比一般的攻擊力高出很多的憤怒攻擊。而敵人的怒之一擊不但是擁有十分高的攻擊力，而且成為會心一擊的機會也相當之高！一般只有12攻擊力的魔物在怒之一擊的TURN可以作出有17~20的攻擊力，再加上會心（Extra Attack）的效果是會出現24的破壞力左右。所以大家必須小心這樣的敵人啊！

王都之地下道魔物情報

敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
魔獸加魯曼（1）	160	12	13	16	-	隨機作出攻擊
魔獸加魯曼（2）	170	14	16	-	-	以HP低的同伴作目標出攻擊
魔獸加魯曼（3）	220	17	18	-	-	以HP低的同伴作目標出攻擊
魔龍阿撒特（1）	165	14	6	16	-	隨機作出攻擊
魔龍阿撒特（2）	180	16	13	20	2-4TURN作出列攻擊	隨機作出攻擊
魔龍阿撒特（3）	220	19	15	25	2、3、5TURN作出列攻擊	隨機作出攻擊
巨人奧魯克（1）	170	16	8	-	-	以HP低的同伴作目標出攻擊
巨人奧魯克（2）	190	18	10	-	-	隨機作出攻擊
巨人奧魯克（3）	220	21	12	-	-	隨機作出攻擊



王都之地下道魔物攻略組合			
-	-	主角	-
魔術師	弓箭手	魔術師	弓箭手
劍鬥士	-	劍鬥士	-



如上表所見的一樣，越遲打的魔物是越強的。在三隻魔物之中以巨人奧魯克的LEVEL最高，第二隻的攻擊力已經去到18的程度，所以玩者必須排它在第一個去對付，這樣巨人的便會成為只有16攻擊力8速度的普通魔物。之後打的一定是第二強的魔龍阿撒特，選牠打第二的話攻擊力便會同樣是16和速度有13，但大家放心，這條魔龍是沒有上次那隻的超強回復力，只有20罷了。最後打的是LEVEL最低的魔獸加魯曼，當然在最後選牠會使牠的攻擊力提高了不少，可是也不成大器的。在三隻魔物之中只有魔龍有回復能力，所以在對戰時必須利用攻擊力最強的一列去不Rotate進行強襲，其他的敵人每TURN也Rotate也沒有問題。

卡路迪羅大聖殿魔物情報

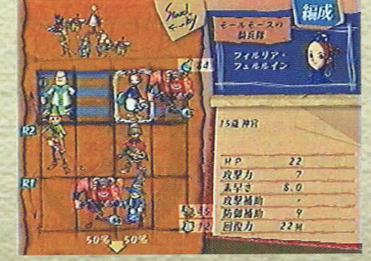
敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
魔獸艾露美	220	12	15	12	3、4、6、7TURN作出怒之一擊	隨機作出攻擊



這場戰鬥的要點是出現怒之一擊的TURN！魔獸作出的怒之一擊是可以最高有24的攻擊力，所以在HP少的時候必須以Rotate去迎接怒之一擊的TURN。而筆者建議的這個組合是屬於攻擊型的，可是這一戰是有一點兒運氣的成份，因為在中列的弓箭手和前列的劍鬥士中了強力的怒之一擊是會立即敗陣的。

卡路迪羅大聖殿魔物攻略組合			
僧侶	-	菲露	劍鬥士
弓箭手	-	主角	-
-	劍鬥士	魔術師	-











守護封印之門的戰士們



在摩魯摩斯騎兵隊救回卡路迪羅教會之後，教會長決定全力支持雅露娜去找尋魔法石。菲露的母親說第五夥魔法石是和王族有關係，所以要入王城找尋大臣查看有什麼線索了。教會長知道大家要入王城之後便寫了引薦信和王城許可狀給菲露，之後大家便進入王城去。因為巴爾第一次進入國王的城堡，所以顯得十分興奮，變成了一個左看右看的大孩子。主角在和巴爾在王城的花園看了一會兒之後，便進入大臣的執務室。國王執務大臣馬路達也知道魔法石的事件是和七勇者的傳說有關，便告訴大家在王都華姆的城南有一座叫奧多拉的山。穿越了森林，踏過了山區，便會看到一座傳說中的勇者之墓，那兒可能會有魔法石的蹤跡。在出發之時正是祝福之日，是好的預兆來。玩者的「REFERENCE」之中會追加「祝福之日」一項說明。





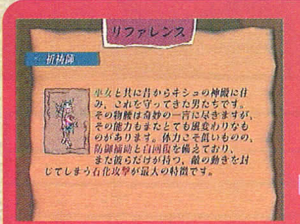
CHECK POINT！「祝福之日」

在這個遊戲之中每一個人物也會有年齡的顯示，年齡越高的當然是會越有經驗，所以能力值亦比較起其他年齡較輕的為高。但是人物的年齡是怎樣增加的呢？在能力值之中沒有記載人物的生日啊！原來所有人物也是在祝福之日增加年歲，在眾人物生日之後便會顯示出他們的成長期、強盛期和衰退期。玩者必須注意人物是否已經由強盛期進入了衰退期，因為進入了衰退期的人物能力值是會一年比一年大減。而成長期的人物像主角那些的便會在祝福之日後能力大躍進，在這裡順便提一提大家在這個遊戲的故事模式之中是會出現兩次祝福之日的。



三人在大臣的指示下，便出王都向南面的隱鄉古卡爾進發。來到之後才知道這裡是一個由忍者和武士管理的地方，他們一族是守護封印之門的守衛來。三人在村中遇上一名叫謝拉的巫女，她是因為回不到森林的神殿而和武士爭執。而主角一行人也希望能通過封印之門進入森林，所以便在城內想想有何方法。玩者在和村中的孩童談話後會得知封印之門下是有一道裂痕可以通過去，再和裂痕前的武士談話後便找謝拉。這時候便會遇上武士們換更的時候，大家便趁這個時候通過那裂痕入森林，可是巴爾的體形太大的關係要花時間才通過了裂痕，所以終於給武士們發現了……來到基素神殿的時候才知道森林出現了魔物，令祈禱師和巫女十分害怕。在騎兵隊說明了來意之後便知道勇者之墓於山下之道的終端，為了滅除山中的魔物祈禱師和巫女也加入成為同伴，而忍者和武士在了解事件之後也派出同伴加入騎兵隊。這時候玩者的「REFERENCE」會追加「祈禱師」、「巫女」、「武士」和「忍者」四項，而一名自稱為魔騎士的戰士從山下之道出來，說騎兵隊必須要在特定的陣營下才能戰勝魔物。成功消滅了四隻魔物之後會來到四勇者之墓。





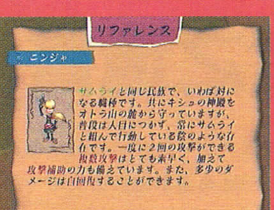
CHECK POINT！「祈禱師」

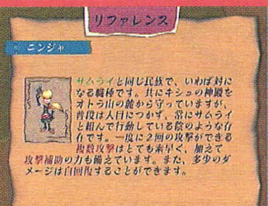
與巫女共同在久遠之時於基素的神殿居住，是守護神殿的男性們。雖然他們的風族是有點古怪，但是祈禱師的能力絕對是不容忽視。體力是比較其他的職種是低一點，可是他們擁有自回復的能力可以補上HP的不足。在列補助方面有防禦補助的能力，在隊伍中是防敵自保角色。最大的特徵是他們能夠使用令敵人變成化石的石化攻擊！若大家不進行Rotate　　的話是不會回復原狀的。



CHECK POINT！「巫女」

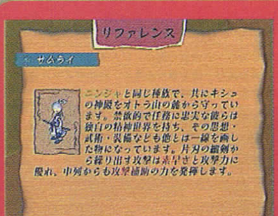
與祈禱師共同在奧多拉山建築基素神殿居住，是女性專屬的職種。獨特的風族習慣令她們的裝扮有點古怪，但是她們擁有的能力是不會比祈禱師的差。擁有和神官相同的列回復能力和防禦補助能力，是隊中的支援能手。但巫女更厲害的地方是在前列可以作出連續四次的攻擊，這種攻擊方式只有巫女和忍者才可做到。攻擊力低但是集中的話是有一個武士的級數呢！





CHECK POINT！「忍者」

是東方隱鄉獨有的民族，和武士共同守護奧多拉山的封印之門。常與武士共同行動，但一切也來得十分神秘。忍者身輕如燕，擁有大陸中數一數二的速度，是女性的職種。擁有和巫女相同的連續攻擊能力，只有兩次的飛鏢攻擊。雖然忍者是可以作出二回的連續攻擊，但是攻擊力是比起巫女強的呢！再加上她們擁有前列攻擊補助的能力，是隊伍中強力的攻擊手之一。



CHECK POINT !

「武士」

與忍者是同一種族，長期生活在隱鄉的武士是守護封印之門和奧多拉山的男性們。主要的是維持山區的安寧和保護基素神殿，所以和忍者同樣是極少與外界接觸的。武士的攻擊力是在大陸中次於劍鬥士，但是武士的會心一擊出現比起劍鬥士便高出很多了。加上和劍鬥士同樣是擁有攻擊補助的能力，所以某程度上是和劍鬥士相似的職種來。可是武士較為突出的是他們速度較快，與忍者同樣是擁有先制攻擊的優點。

山下之道魔物情報

敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
妖獸胡古魯	210	13	8	9	初回攻擊	以列回復者作為目標攻擊
魔龍阿撒特	230	14	12	12	2、4、6TURN作出列攻擊	隨機作出攻擊
妖靈斯拉格	210	7（列攻擊）	12	12	-	隨機作出攻擊
巨人多洛姆尼	220	18	8	-	初回防禦力20	隨機作出攻擊



山下之道攻略組合（對妖獸胡古魯）			
主角	-	-	-
魔術師	巫女	魔術師	-
武士	忍者	劍鬥士	-



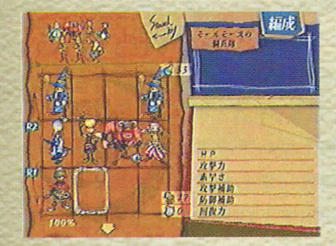
對付妖獸胡古魯的時候在最後一擊是必須有3-3-1陣營才可以真正勝出，否則玩者即使是打倒敵人也會是GAME OVER當成敗北論，所以玩者要小心最後了結對手前的一次Rotate。

山下之道攻略組合（對魔龍阿撒特）			
主角	忍者	-	-
魔術師	魔術師	-	-
武士	巫女	劍鬥士	-

對付魔龍阿撒特的時候在最後一擊是必須有3-2-2陣營才可以真正勝出，否則玩者即使是打倒敵人也會是GAME OVER當成敗北論，所以玩者要小心最後了結對手前的一次Rotate。



山下之道攻略組合（對妖靈斯拉格）			
主角	-	-	-
魔術師	-	-	魔術師
武士	忍者	劍鬥士	巫女



對付妖靈斯拉格的時候在最後一擊是必須有4-2-1陣營才可以真正勝出，否則玩者即使是打倒敵人也會是GAME OVER當成敗北論，所以玩者要小心最後了結對手前的一次Rotate。

山下之道攻略組合（對巨人多洛姆尼）			
主角	-	-	-
魔術師	弓箭手	弓箭手	魔術師
武士	-	-	忍者

對付巨人多洛姆尼的時候在最後一擊是必須有2-4-1陣營才可以真正勝出，否則玩者即使是打倒敵人也會是GAME OVER當成敗北論，所以玩者要小心最後了結對手前的一次Rotate。

四勇者之遺書

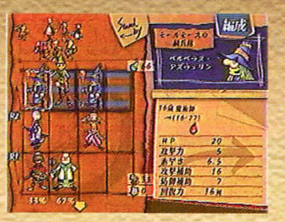
騎兵隊成功地戰勝了山下之道的三隻魔物，並到達了傳說中的四勇者之墓。在門前的座台是要大家用魔法之石按下，才可以成功將墓地的入口打開。進去之後三人看到了四位在1000年前的大戰中戰死的其中四人便埋葬於此，並在中央的祭壇之中得到了記載勇者事跡的古文書，而在口袋中魔法石也同時產生了共鳴。玩者在那四個勇者之墓的跟前調查，會知道出現四隻擁有不同屬性的魔物，先後去擊倒它們之後便可以得到第五夥魔法之石。原來這四位勇者是知道1000年之後封印是會因為時間而再度解除，所以便希望後世的人能夠發現這個危機，並設了考驗以防止魔物進入墓地盜取魔法石。在一眾騎兵隊在四勇者之墓得到魔法石和古文書之後，便回去王都華姆找雅露娜解釋古文書的內容。







四勇者之墓魔物情報



敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
妖魔赤之比奧爾	220	14（列攻擊）	20	-	風強水弱	隨機作出攻擊
妖魔青之比奧爾	220	14（列攻擊）	20	-	火強土弱	隨機作出攻擊
妖魔綠之比奧爾	220	14（列攻擊）	20	-	土強火弱	隨機作出攻擊
妖魔黃之比奧爾	220	14（列攻擊）	20	-	水強風弱	隨機作出攻擊

四勇者之墓攻略組合（對妖魔赤之比奧爾）			
主角	僧侶	-	-
魔術師	弓箭手	魔術師	-
武士	-	巫女	-

在出擊之前玩者先要細心看清楚各人物的屬性，再進行職種上的編制。這一場的魔物是比較LEVEL高的，一般的攻擊也是列攻擊，所以在非必要之下便不要換上風屬性的同伴，要以水屬性的人物作為優先出戰。加上中列方面有水屬性的人物作為補助，戰勝並不是太難。

四勇者之墓攻略組合（對妖魔青之比奧爾）			
主角	-	-	-
魔術師	-	魔女	韋基利
武士	劍鬥士	祈禱師	-



在出擊之前玩者先要細心看清楚各人物的屬性，再進行職種上的編制。這一場的魔物是比較LEVEL高的，一般的攻擊也是列攻擊，所以在非必要之下便不要換上火屬性的同伴，要以土屬性的人物作為優先出戰。加上中列方面有土屬性的人物作為補助，戰勝並不是太難。

四勇者之墓攻略組合（對妖魔綠之比奧爾）			
主角	僧侶	-	-
魔術師	弓箭手	魔術師	-
巴爾	-	忍者	-



在出擊之前玩者先要細心看清楚各人物的屬性，再進行職種上的編制。這一場的魔物是比較LEVEL高的，一般的攻擊也是列攻擊，所以在非必要之下便不要換上土屬性的同伴，要以火屬性的人物作為優先出戰。加上中列方面有火屬性的人物作為補助，戰勝並不是太難。

四勇者之墓攻略組合（對妖魔黃之比奧爾）			
主角	-	-	-
魔術師	-	魔女	韋基利
劍鬥士	戰士	武士	-



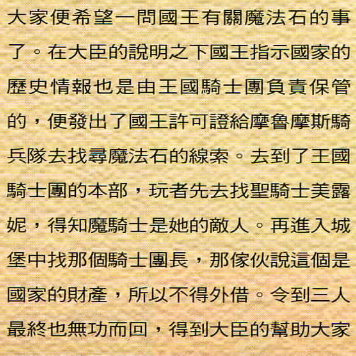
在出擊之前玩者先要細心看清楚各人物的屬性，再進行職種上的編制。這一場的魔物是比較LEVEL高的，一般的攻擊也是列攻擊，所以在非必要之下便不要換上水屬性的同伴，要以風屬性的人物作為優先出戰。加上中列方面有風屬性的人物作為補助，戰勝並不是太難。

勇者之末裔・謝利卡特





三人回到王都華姆後便入去王城，找大臣報告有關四勇者之墓的事情。三人跟大臣說的勇者事跡原來是和王族大有關係的，在四位勇者戰死之後餘下了三位勇者生存著。死了的勇者是古魯古尼姆、美迪亞、巴利亞蒙和斯羅，生存的勇者三人其中有一位勇者創立這個國家，他便是艾路菲斯。而茜美艾娜於王國之中興起了卡路迪羅教會，是眾僧侶和神官的始祖。而最後的一位勇者基利克便隱居山林之間，從此不問世事了。因為這個國家的國王是勇者艾路菲斯的後繼人，所以大家便希望一問國王有關魔法石的事了。在大臣的說明之下國王指示國家的歷史情報也是由王國騎士團負責保管的，便發出了國王許可證給摩魯摩斯騎兵隊去找尋魔法石的線索。去到了王國騎士團的本部，玩者先去找聖騎士美露妮，得知魔騎士是她的敵人。再進入城堡中找那個騎士團長，那傢伙說這個是國家的財產，所以不得外借。令到三人最終也無功而回，得到大臣的幫助大家利用騎士團連接教會區的通道回到教會的書庫找雅露娜。雅露娜解了墓地古文書的內容，得知其中一名生還的勇者隱居山林，但他的後裔來訪過卡路迪羅教會說世界的危機將會出現，可是沒有人相信他。而雅露娜也是在那時開始進行魔法石的研究，那人的名字叫謝利卡特，現在隱居於艾迪克艾利之森。於是騎兵隊便出發往那兒找勇者後裔，希望打探出魔法石的下落。到達謝利卡特的家後大家遇上了一名叫迪華斯的長者，他告訴大家謝利卡特入森林了。一行人進入森林的



謝利卡特之洞穴，洞穴之中有一共四隻的魔物等待著大家。成功擊倒魔物之後中央的石像會問三人三條問題，這時候主角便回答「可靠的同伴」、「一切也分給大家」和「不朽的友誼」，長者便會出現。原來他便是大家要找的謝利卡特，是因為要考驗一下大家才作出這樣的安排。最後他將第六夥魔法石交給騎兵隊，並告訴大家國王的王座之下是一個密室的，叫大家去調查一下。

謝利卡特洞穴魔物情報



敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
妖靈斯蘭卡（1）	210	11（列攻擊）	12	-	-	隨機作出攻擊
妖靈斯蘭卡（2）	210	20（列攻擊）	12	-	-	隨機作出攻擊
魔人莫羅古	220	14	16	10	2~6TURN作三連攻擊	隨機作出攻擊
魔人華多克	235	16	18	12	2、3、5、6TURN作四連攻擊	以HP低的同伴作目標攻擊

謝利卡特洞穴攻略組合（對妖靈斯蘭卡1、2）			
菲露	-	-	-
主角	韋基利	-	魔女
祈禱師	-	巴爾	劍鬥士

謝利卡特洞穴攻略組合（對魔人莫羅古、魔人華多克）			
主角	-	-	-
魔術師	弓箭手	僧侶	-
巫女	-	忍者	武士



基本上玩者只需要將疲勞度過高的同伴換出去，換一個同樣職種的同伴進來便可以應付。妖靈斯蘭卡也不什麼強敵，大家只要小心一點便可以了。因為敵人每一次的攻擊也是用列攻擊的，所以要編列魔女和祈禱師這些列回復的角色在於菲露以外的列中。

魔人莫羅古和魔人華多克是這個洞穴之中最強的敵人，是能夠作出高攻擊力的連續攻擊的可怕魔物。前列的同伴必須要有中列同伴的防禦補助才行，但是主角是不能換出隊的，所以要排他在巫女之前減少傷害。玩者同樣是需要將疲勞度過高的同伴換出去，換一個同樣職種的同伴進來便可以應付了。



夢想破碎！夜之門降臨



騎兵隊回到王都華姆，去會見國王並調查下王座，可是並沒有任何發現。於是大臣告訴主角去找一些在休憩之間的退休長者，大家便向騎士團旁邊的休憩之間去。問一下那兒的長者兩次便知道原來騎士團本部是前王城的所在，一行人便往騎士團本部到團隊的座位調查。結果發現了座位之下是有密室的，並且在那兒找到了最後一夥魔法石。三人終於集齊了七夥魔法石，而封印的儀式也隨之然展開。但是在封印儀式的關鍵時刻，大臣竟然以魔力壓抑著魔法石！並叫魔騎士一擊打碎了七夥魔法石，一切的希望也幻滅了……而騎兵隊的人們因此而被國王下令入獄，幸好主角一行得到美露妮的幫助成功出來了。在大陸各地的同伴們知道騎兵隊出事之後也到王都來幫助，於是主角便出發向魔物之城的所在地夜之門出發！





夜之門魔物情報

敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
妖獸摩爾	92	12	8	0	-	以HP低的同伴作為目標攻擊
怪鳥波魯波羅	145	16	22	12	-	以HP低的同伴作為目標攻擊
幻獸比蒙特	180	18	18	0	3、5、6TURN作四連攻擊	以HP低的同伴作為目標攻擊
魔獸基魯瑪	165	12	12	15	-	隨機作出攻擊
魔龍阿撒特	170	12	13	20	2、4、5TURN作列攻擊	隨機作出攻擊
妖靈斯蘭卡	175	7（列攻擊）	12	0	-	隨機作出攻擊
青之比奧爾	180	12（列攻擊）		20	-	- 隨機作出攻擊
魔人莫羅古	190	8	16	10	3、5TURN作二連攻擊	隨機作出攻擊

夜之門攻略組合（對青之比奧爾之外）			
-	-	-	主角
美露妮	-	弓箭手	魔女
巫女	忍者	-	武士

得到超強力的聖騎士美露妮的加入，是騎兵隊最強的隊列。有美露妮可以等同於一個攻擊力和HP也相當高的魔術師，不論是列回復、攻擊和防禦的補助也可以使出來，是萬能的職種來。今次要擊殺連續八隻的魔物，所以用上了比較攻擊力高的隊伍編制，有弓箭手的追擊即使不作 Rotate 也沒有問題。





夜之門攻略組合（對青之比奧爾）			
-	-	-	主角
美露妮	-	韋基利	魔女
巫女	劍鬥士	-	武士

在出擊之前玩者先要細心看清楚各人物的屬性，再進行職種上的編制。這一場的魔物是比較LEVEL高的，一般的攻擊也是列攻擊，所以在非必要之下便不要換上火屬性的同伴，要以土屬性的人物作為優先出戰。加上中列方面有土屬性的人物作為補助，戰勝並不是太難。



命運的決鬥！聖騎士對魔騎士

影之參道魔物情報





敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
妖靈胡魯卡（1）	240	12（列攻擊）	15	-	-	隨機作出攻擊
妖靈胡魯卡（2）	240	12（列攻擊）	15	-	-	隨機作出攻擊
魔龍基撒爾斯	250	18	17	10	2、3、6TURN作列攻擊	隨機作出攻擊
魔人索多戈魯	260	17	20	15	3、4、6TURN作三連攻擊	隨機作出攻擊

出了鏡之泉便遇上魔騎士正要對付國王和騎士團長，騎兵隊出現阻止的時候，美露妮單獨離隊向魔騎士一對一。一場激戰之後才知道魔騎士華路撒特是美露妮的戀人，只是受到魔物的控制而對付大家。之後魔騎士會引導騎兵隊進入魔城，去阻止大臣的邪惡陰謀。於是一行四人便向魔城的影之參道進發。

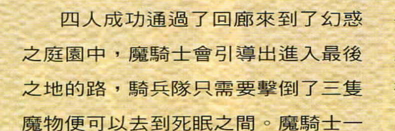


影之參道攻略組合			
主角	-	騎士	-
魔術師	忍者	-	韋基利
巫女	劍鬥士	-	-

和謝利卡特之洞穴同樣，先打強敵去保留疲勞度。魔龍基撒爾斯和魔人索多戈魯是今次戰鬥之中最強的傢伙，所以玩者先用現在的陣容去擊倒牠們。再將疲勞度MAX的同伴換出去，換入一樣職種的同伴入來戰鬥便可以了。



最後之戰的來臨



四人成功通過了回廊來到了幻惑之庭園中，魔騎士會引導出進入最後之地的路，騎兵隊只需要擊倒了三隻魔物便可以去到死眠之間。魔騎士一番叮囑之後會打開死眠之間的門，三人與魔將的最後之戰終於來臨了！這裡也是摩魯摩斯編的ENDING……





幻惑庭園到死眠之間魔物情報

敵人名稱	HP	攻擊力	速度	回復力	特殊攻擊	思考模式
妖靈巴戈路	300	14（列攻擊）	20	20	2、4、6TURN進行死之咀咒	隨機作出攻擊
魔龍摩魯卡隆	300	20	12	20	2、4、6TURN進行石化攻擊	隨機作出攻擊
巨人奧魯古蘭度	300	15	10	10	3、5、6TURN儲力攻擊	隨機作出攻擊
魔將拿古索斯	400	18（初回攻擊力5）	20	10	2、3、6TURN生命力奪取，4、7TURN作四連攻擊	隨機作出攻擊

幻惑庭園攻略組合（對妖靈巴戈路）			
主角	-	-	-
魔術師	-	弓箭手	僧侶
巫女	巴爾	-	忍者

幻惑庭園攻略組合（對魔龍摩魯卡隆）			
主角	忍者	-	-
魔術師	魔女	弓箭手	-
僧侶	武士	-	-

幻惑庭園攻略組合（對巨人奧魯古蘭度）			
主角	-	-	-
魔術師	菲露	忍者	-
巫女	劍鬥士	弓箭手	-

死眠之間攻略組合（對魔將拿古索斯）			
-	主角	-	-
魔術師	-	菲露	
-	巫女	僧侶	武士



GAME PS GAME DATA

生產商	BANDAI
售價	6800 日圓
容量	DVD-ROM
記憶	102KB 以上
發售日	發售中(12月29日)

PS2／ACT／對應 DUAL SHOCK 2

TEXT BY 機動戰士 MS

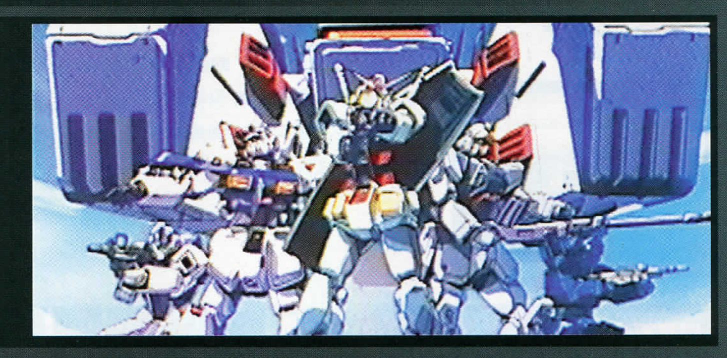
MOBILE SUIT GUNDAM

機動戦士ガンダム

© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 2000

TACTIC BATTLE MODE

當完成了故事模式後，遊戲便會追加一個新的模式，那就是「TACTIC BATTLE MODE」，這個模式之中共有三個MISSION，並分為聯邦軍和自護軍，玩者可以選擇喜歡的軍隊，並實行這三個任務。每當完成一個任務時，不單會根據玩者的成績來提升的官階，還會因為玩者所選用的機體後以完成三個 MISSION 為條件，從而追加新的 MS 給玩者使用，不過新的 MS 並沒有一定條件模式而追加，即使筆者把自己的程序刊出，玩者也未必可以依照這次序玩出隱藏機來。



EARTH FEDERATION FORE

MISSION 1——深綠戰線

在第一個MISSION 1中，作戰地點是聯邦軍基地，而作戰目的是保護基地內的設施（砲台和工廠），自護軍的 MS 會從南方向入侵，共有7-16台MS（根據玩者當時的表現而定），開始時已自機會在基地的最北方，應立即前往南方去，因為敵機已於南方出現。整體來說玩者只要積極地戰鬥（即見一機就殺一機），而不讓基地設施受到破壞，就可以取得 S RANK。由於在激戰時多在森林的地方，多在跳躍時攻擊，這樣就不會浪費子彈。



◆多用跳躍攻擊

MISSION 2——最前線都市

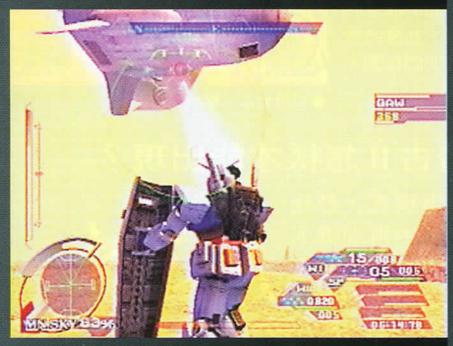
第二個MISSION是位於AISA的中立工業區，突如其來的自護軍正向這兒攻擊，所以今次的任務是率領MS迎擊自護軍，敵方共有7-15台MS，在任務進行時己方會有兩台太空坦克作支援。由於是在市街地戰鬥，所以有不少障礙物。在任務開始時，於東面和東南面已有敵 MS 前來，在此筆者建議多在市街上馬路移動，這樣不單容易應付從兩旁來的敵人，還可以容易掌握敵方位置，從而最快趕到戰場。另外在戰鬥時盡量避免於工廠區戰鬥，因為 MS 的破壞力堪大，不單令到這個中立工業區受損，還會阻礙戰鬥。



◆好好運用這條馬路前進

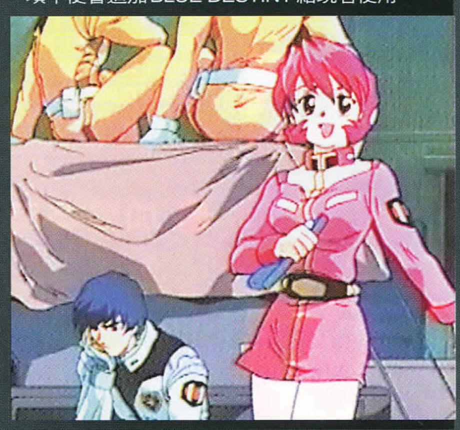
MISSION 3——熱砂戰線

這MISSION的目的是把在峽谷飛過的大水牛擊沈，不過在大水牛出現前後分別都有敵人的MS部隊戒備，因此玩者必須在大水牛出現前，盡量把敵方的MS（約6-14台）擊退。當大水牛的時候（約5分鐘左右），玩者會收到通訊，這時就立即前往東北方準備，最好跳到岩石上，由於有不少DOPP與大水牛一起出來，所以在LOCK ON時不容易直接地LOCK上大水牛，這時只好解除LOCK ON，再運用R3的轉移視線，再次把大水牛LOCK上。只要把大水牛擊落以及餘下的MS部隊擊退，任務就完成。


◆向準機身攻擊

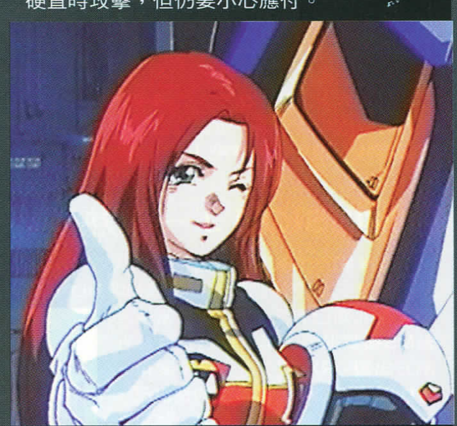
VS BLUE——戰慄之藍

當玩者的軍階達到一定程度（筆者是中尉＋用陸戰型GUNDAM完成MISSION-3）時，就會在MISSION選擇畫面中多一項叫「VS BLUE」，意思是「與GM BLUE DESTINY一對一對決」，這時玩者可隨意選擇任何一台MS向BLUE DESTINY（RX-79 BD-1）挑戰，由於在戰鬥時就只有自機和敵機，所以多以STEP移動加攻擊，就很容易取得勝利，當取勝後在選用機體一項中便會追加BLUE DESTINY給玩者使用。



VS NT-1——荒野之激鬥

同樣玩者的軍階達到一定程度（筆者是少佐＋BLUE DESTINY完成MISSION-3）時，在MISSION選擇畫面中會追加，而今次的對手就是在0080中出現的GUNDAM RX-78 NT-1 ALEX，同樣不論玩者用甚麼機體，只要取得勝利，在選用機體一項中便會追加NT-1給玩者使用。不過ALEX的移動力和攻擊力很強，因此要多作防衛，最好乘他著地或出現硬直時攻擊，但仍要小心應付。



能選用機體一覽

吉姆（RGM-79）

攻擊力、裝甲和機動力都比較弱，是GUNDAM的一半，唯獨是擁有像GUNDAM的武器，這可是他的其中一個優點。



太空坦克（RX-75）

不論是機動力或是索敵能力都十分之弱的傢伙，總之有關於移動的能力都是十分之差，不過其一齊射擊的特殊技十分強，注意他是沒有近距離攻擊。



GM SINIPER CUSTIOM II（RGM-79 SP）

擁有一支具有LASER CENSOR的狙擊用激光鎗，威力不弱，可是GUNDAM的激光鎗之上，其裝甲和機動力都是吉姆之上。



GM BLUE DESTINY 1（RX-79 BD-1）

雖然機動力比GUNDAM略低，但他擁有EXAM SYSTEM、與GUNDAM同等的裝甲及能作高速回旋動作，可是其武器是實彈，威力



GUNDAM（RX-78-2）

性能十分優越的MS，不論攻擊和機動力十分平均，其實可以以強來形容，是遊戲最初可使用的機體，亦是初心者最佳之選。



雷射大砲（RX-77）

擁有與GUNDAM同等威力的激光鎗，裝甲和機動性比GUNDAM略低，但是卻擁有威力大的特殊攻擊，絕不難使用。



陸戰型GUNDAM（RX-79[G]）

陸戰型GUNDAM的武器多是實彈，裝甲比GUNDAM較厚，但其機動力與GUNDAM無異，是地上戰的專用機體。



ALEX（RX-78 NT-1）

是眾聯邦機體中，機動力最高的一台，不單擁有一支激光鎗（每次只有10發），還有GUNDAM同等的裝甲，是最強的機體。






PRINCIPALITY OF ZEON

MISSION 1——深綠戰線

自護軍的任務是入侵於歐洲的聯邦軍基地，攻擊目標是八個砲台和三個鐵工廠，在MISSION開始時先沿著河道前進，通過聯邦軍的警界範圍，到達分岐路時只需一直向前行便會到達聯邦軍基地，在最初時聯邦軍只有兩台太空坦克和一台吉姆把守，先不要理會太空坦克，把吉姆擊毀後便可以專心破壞目標，其中三個鐵工廠會比較花時間破壞(以特殊攻擊會較輕鬆)。當三台MS都被打倒，聯邦軍就會有支援部隊出現，不過今個任務是以破壞為主題，所以不要理會支援部隊，把目標破壞吧！



◆要破壞鐵工廠較費時

MISSION 2——最前線都市

戰場同樣在AISA的中立工業區，玩者必須把來襲的敵MS打退(約6-9台)，直到本隊完全撤走為止，在任務進行時會有兩台渣古II和馬捷拉DOPP作支援，基本上可不用理會街上的建築物，要是阻擋前進就可以把它破壞，特別是要注意的是一些高速公路(大橋)，因為在自護軍的MS中，其中一台MS(雙面蟹)是不能在橋底通過，為了方便行動把他破壞也不為過，至於戰鬥方面，盡量利用地圖來確認敵人的位置，並應將他們逐一擊倒，小心不要被他們包圍，多利用一些大廈來作掩護。



◆記得要逐一擊倒

MISSION 3——熱砂戰線

自護軍的任務是要保護飛過的大水牛，由於四周都有敵MS的埋伏，所以玩者必須把他們擊倒，這個MISSION中敵人約有8-11台MS，開始時在西北面已有三台敵MS，當這三台MS被擊退時，第一批增援就會在南方出現(RX-77)，千萬不要單一台機與他們硬碰，否則輸的是自己，只要把出現的MS逐一擊倒，就可以成功。唯一要注意的是，在地圖的中央，有一個很大的夾縫，機動力高的MS要跳過這夾縫並不難，但是一些機動力低的MS要跳過夾縫，就必須充滿能量才作出跳躍，否則就會跌到谷底，不單費時，還很麻煩。



◆充滿能量才作出跳躍

加曼專用渣古II怎樣才能出現？

首先完成一次故事模式，然後在STAGE SELECT中再次進入STAGE 2，並根據上期的STAGE 2之攻略中，擊落八台DOPP，這時加曼就會駕駛專用渣古II出現，再把他打擊後返回TACTICS BATTLE模式，不停反覆完成自護軍的MISSION，這樣就能令加曼專用渣古II出現。



能選用機體一覽

渣古II(MS-06)



比起渣古I，裝甲較為強一些，回旋力和機動力只屬中等，武器為實彈的MACHINE GUN、能量斧、腳部的三連導彈及手留彈。

大魔(MS-09)



擁有很高的機動力及回旋力，能力為老虎之上，不過其擴散BEAM砲並無攻擊作用，唯獨其特殊攻擊威力可是比老虎的特殊攻擊更高。

魔蟹(MSM-07)



同時擁有高的機動力和回旋力之水陸兩用機體，不但有威力不錯的米加粒子砲(威力比GOGG弱少許)，還有比渣古II高的裝甲。

渣古I(MS-05)



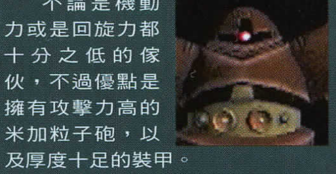
是眾多自護機體中，裝甲最低的一台，回旋力和機動力也偏差，武器威力與渣古II相同(沒有腳部的三連導彈)，但勝在充彈夠快。

老虎(MS-07B)



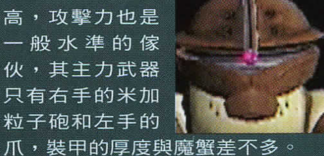
唯一擁有很強的近距離戰鬥力的MS，被他的特殊攻擊擊中可等於三倍激光鎗的威力，機動力和回旋力亦比渣古II為高，可惜遠距離攻擊較弱。

GOGG(MSM-03)



不論是機動力或是回旋力都十分之低的傢伙，不過優點是擁有攻擊力高的米加粒子砲，以及厚度十足的裝甲。

ACGUY(MSM-04)



機動力不高，攻擊力也是一般水準的傢伙，其主力武器只有右手的米加粒子砲和左手的爪，裝甲的厚度與魔蟹差不多。

馬沙專用渣古II(MS-06S)



比起普通的渣古II，機動力、攻擊力、裝甲等等性能更高的MS，武器是渣古火箭砲，威力是MACHINE GUN的1.5倍。

加曼專用渣古II(MS-06F)



同樣比起普通的渣古II，機動力、攻擊力、裝甲等等性能更高的MS，武器是馬捷拉DOPP砲，威力也是MACHINE GUN的1.5倍。

馬沙專用魔蟹(MSM-07S)



威力比普通魔蟹為高，武器則與普通魔蟹無異，威力亦是比較高，是水陸兩用機體。

HG-GOGG(MSM-03C)



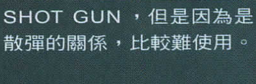
擁有很高的機動力和回旋力，也擁有與魔蟹同樣的米加粒子砲，不過身形巨大，控制時不太方便。

雙面蟹(MSM-10)

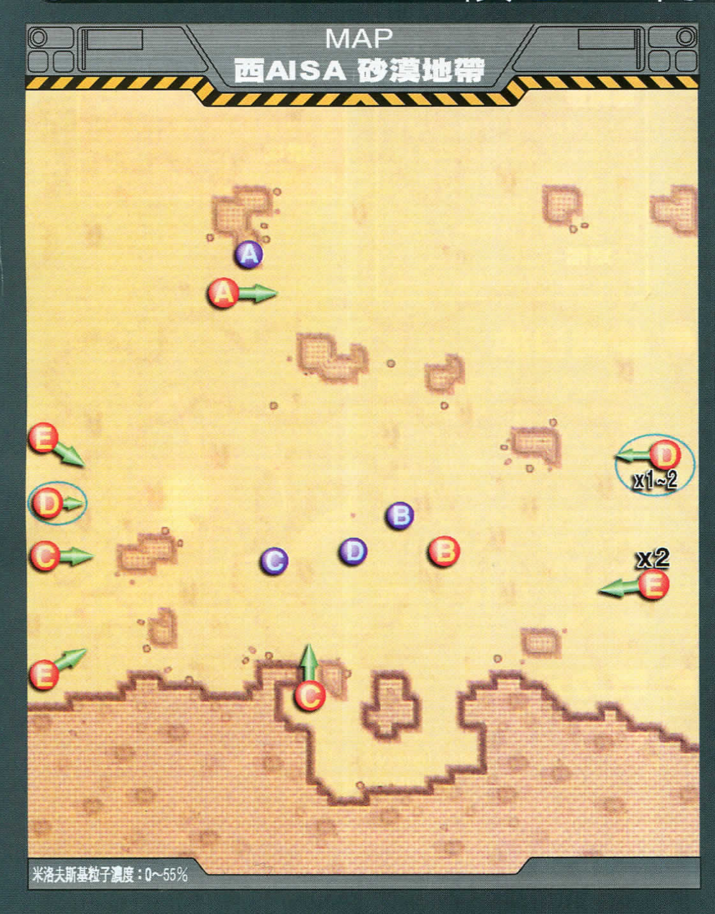
移動力可是最慢的機體，不過攻擊力和裝甲高得驚人，是全遊戲中最高，不過機動力和回旋力不足可是他的最大缺點。

京寶梵(MS-18E)

是自護軍中，擁有最高機動性和回旋力的MS，雖然手上是一支威力不錯的SHOT GUN，但是因為是散彈的關係，比較難使用。



STAGE 6——賴巴、特攻！

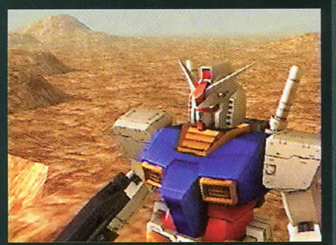


ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）
B）雷射大砲（RX-77-2）
C）太空坦克（RX-75）
D）WHITE BASE

自護軍
A）GALLOP
B）老虎（MS-07B）
C）渣古II（MS-06）
一增援一
D）渣古II（MS-06）
E）馬捷拉DOPP（MAGELLA DOPP）

作戰目的



逃離WHITE BASE的亞寶，在附近的酒吧處遇上的自護的賴巴，怎料到美美在尋找亞寶時被自護軍人捉住，賴巴見亞寶擁有勇氣去對抗，便放過二人。但是為了知道WHITE BASE的所在，賴巴便派人隨後跟蹤，當他們得知WHITE BASE的位置，立即派出機動戰士，欲把他擊毀。亞寶知道賴巴的目的，便立即駕駛GUNDAM支援。除了要保護WHITE BASE外，更要把敵人全滅。

戰力分析

聯邦軍
太空坦克和雷射大砲會分別於WHITE BASE附近，應付從兩旁來的MS，不過WHITE BASE並不得作任何移動，所以不要打算他可以當支援的工作，而GUNDAM則在較遠的地方。

自護軍
在自護方面擁有賴巴的老虎，以及一台巨大的陸戰艇，絕對擁有足夠的實力擊沈WHITE BASE，當老虎被擊倒時，就會有增援出現。

TACTIC

CHECK ONE



在開始時，陸戰艇就在GUNDAM的前方，不過不要把目標放在他身上，應先回WHITE BASE的附近，把敵方的MS擊倒。但是在前往的途中，不妨一邊攻擊陸戰艇，一邊回艦，這樣在後期攻擊陸戰艇時會較輕鬆。

CHECK TWO



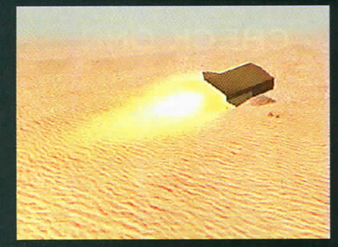
當來到WHITE BASE附近時，先把殺傷力最大的老虎擊倒，否則雷射大砲便會死在他手上，對付他的方法是採取遠距離戰，因為他的近攻擊十分強，所以用遠距離戰是有利而無害。雖然他的速度比馬沙專用渣古II還要快，但是他會準中攻擊雷射大砲的關係，玩者可乘他著地時用激光鎗攻擊。

CHECK THREE



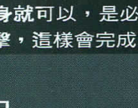
當老虎被擊倒之後，敵人的增援部隊便會出現，此時馬茜會吩咐亞寶攻擊陸戰艇，不過千萬不要聽她所說的話，因為正有兩台裝上重武裝的渣古II和兩台馬捷拉DOPP向WHITE BASE攻擊，這時先把他們擊倒，否則WHITE BASE就會被擊沈。另外還有一點要注意，就是在攻擊敵人的同時，不要誤擊錯WHITE BASE，因為這樣會加速WHITE BASE的傷害，一不小心WHITE BASE就會被自己擊沈，到時自護軍就會很多謝你了！

CHECK FOUR



在WHITE BASE附近徘徊的敵人都擊落之後，GUNDAM就應立即主動追陸戰艇，但是陸戰艇的移動速度十分快，GUNDAM並不容易追上，而且他會走到戰鬥範圍以外的地方，這時就要利**用地圖**來確認他的位置，而**在攻擊**的時候，並不是單攻擊**其艇身就**可以，是必須逐個部份攻擊，當所有部份都擊毀後再向**艇身攻擊**，這樣會完成。

最佳路線



攻擊陸戰艇
▼
先擊倒老虎
▼
把數台渣古II擊倒
▼
再擊沈陸戰艇
▼
STAGE CLEAR





STAGE 7——哀戰士



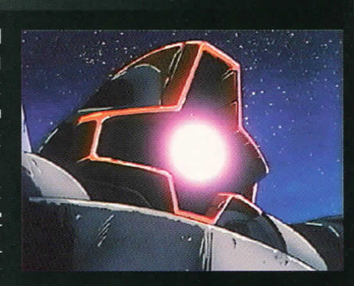
ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）
B）雷射大砲（RX-77-2）
C）太空坦克（RX-75）
D）WHITE BASE
E）美迪亞（運輸機）
—增援—
F）G FIGHTER／CORE BOOSTER

自護軍
A）大魔（MS-09）
—增援—
B）渣古II（MS-06）

作戰目的

亞寶因逃走一事而被罰牢固，怎料到在這時候賴巴以白兵戰的形式攻入WHITE BASE，而賴巴亦在這一戰中犧牲。受到重挫的WHITE BASE接受聯邦軍補給時，自護軍的黑色三連星向WHITE BASE襲擊，GUNDAM一定要保護WHITE BASE，並且把敵人擊退。



戰力分析

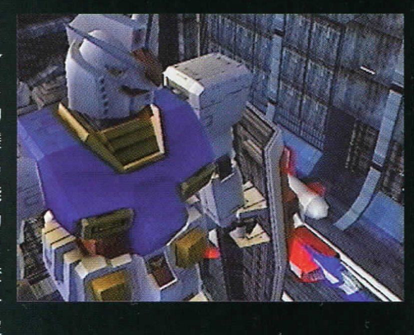
聯邦軍
在最初時聯邦軍只有GUNDAM、雷射大砲和太空坦克三台MS應戰，不過對付大魔的只有GUNDAM才能應付，WHITE BASE同樣是不能作任何移動，幸好在後段會有G-FIGHTER（或是CORE BOOSTER）出來支援，這場戰鬥並不沒有不利之處。

自護軍
很明顯黑色三連星是自護的主力部隊，就在大魔與GUNDAM交戰時，渣古II的支援隊便會出現，不過並沒有規定幾多台渣古II前來支援，唯一可知道的變數是最多4台；最少1台。

TACTIC

CHECK ONE

如果大在STORY MODE的六個STAGE中，擊倒了18台MS的話，那麼馬茜的支援機便會是較強力的G FIGHER，不過若不能擊倒18台MS，馬茜的支援機便會是CORE FIGHTER，機能上較為弱。另外取得那一台支援機對之後是沒有影響的。



CHECK TWO

開始的時候，GUNDAM的位置距離大魔十分遠，因此要利用地圖來確認位置，要注意一點，在地圖上的大魔是用UNKOWN來表示。首先GUNDAM走到大魔前，並集中攻擊一台大魔，最好與他保持距離，用激光鎗攻擊，當他受到一定程度的傷害，便會有EVENT發生，那就是美迪亞運輸機撞向大魔的一幕。



最佳路線

取得G FIGHTER ／ 取得CORE BOOSTER



先攻擊一台大魔

擊落三台大魔

把支援的渣古II擊倒

STAGE CLEAR

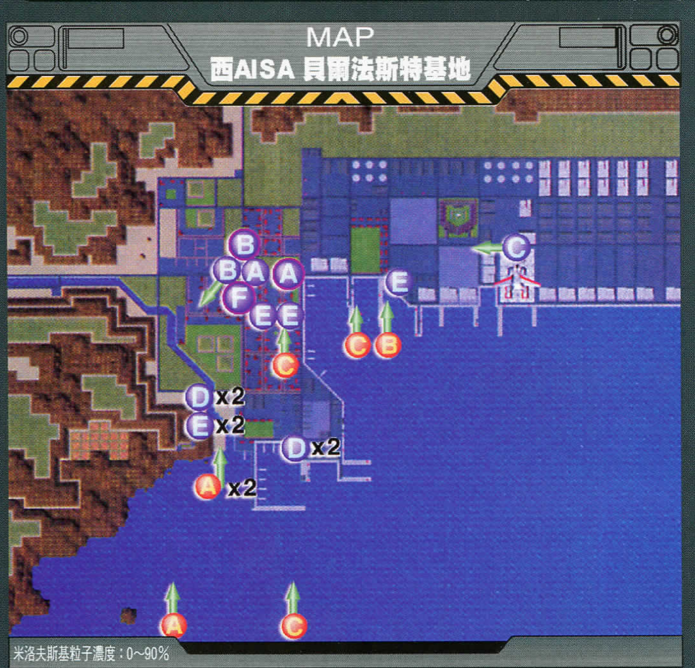
CHECK THREE

當EVENT完成後，GUNDAM和大魔的位置會改變，而且他們會在GUNDAM的不遠處，此時要小心不要被他們包圍，並要逐隻擊破，由於大魔的機動性很高，而且裝甲又厚，可謂攻防一體，因此只好和他遠距離戰。





STAGE 8——血染大西洋

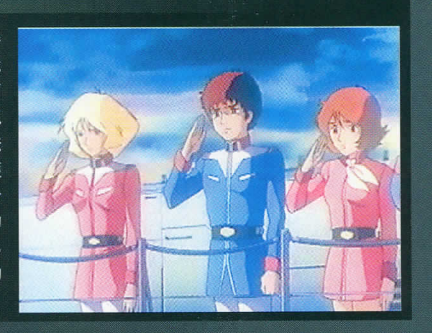


ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）
B）雷射大砲（RX-77-2）
C）G FIGHTER／CORE BOOSTER
D）MISSILC
E）61式戰車
—增援—
F）太空坦克（RX-75）

自護軍
A）GOGG（MSM-03）
—增援—
B）GOGG（MSM-03）
C）魔蟹（MSM-07）

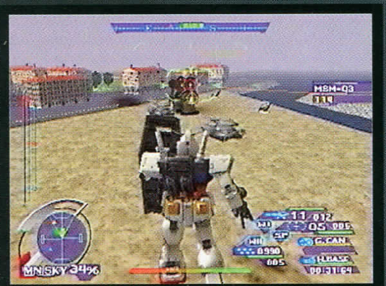
作戰目的



在奧迪沙作戰中取得勝利的聯邦軍，因為在戰鬥中失去兩名同伴，而令到艦內充滿沈寂氣氛，就在他們來到貝爾法斯特基地時，受到自護軍的水陸兩用機動戰士襲擊，而GUNDAM的目的就是把來襲的MS擊退，並保護已入港的WHITE BASE。

TACTIC

CHECK ONE

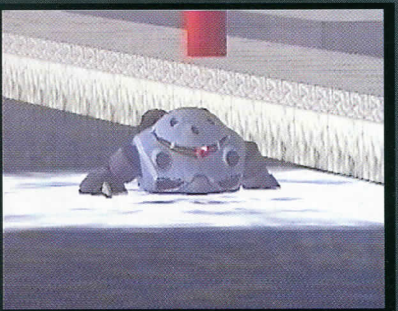


如果玩者有看過原作的話，在這個STAGE的GUNDAM是利用流星鎚來作戰，當然玩者也可以一試，不過在此筆者仍是比較推薦使用激光鎗。另外，在這版的地形中擁有海域地帶，由於對方全是水陸兩用的MS，不要和他在水中戰鬥，因為在速度方面一定不及他們，還有要注意的是他們的防衛力頗高，並擁有強力米加粒子砲。

CHECK TWO

在激戰的途中，GUNDAM會接到一個不要令基地設施傷害甚大的通訊，不過由於不知道她所說的基地設施是甚麼，所以可以不用太在意，都是專心對付敵人為大前提。當然在攻擊的同時盡量避免央及基地。另外，玩者要多指示雷射大砲來作支援，這樣戰鬥時會較為輕鬆。

CHECK THREE



當把最初的GOGG打倒後便會發生魔蟹出現的EVENT，接著亞佳亦會駕駛太空坦克前來支援，但是不可以太過依賴他，對付魔蟹必須靠自己。先把兩台在陸上的魔蟹擊倒，然後再破壞水中的魔蟹，在和水中的魔蟹戰鬥時，玩者可以走中水中，但不要走進水深的地方，否則不利的只有自己。

戰力分析

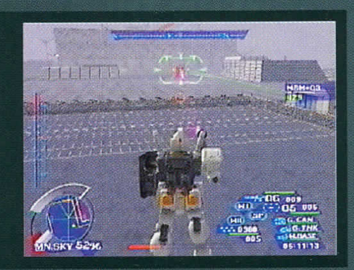
聯邦軍
由於STAGE開始時亞佳離開了WHITE BASE，所以太空坦克是不會在場協力，出擊的就只有GUNDAM、雷射大砲和馬茜的CORE BOOSTER（或G FIGHTER），雖然在場也有其他聯邦軍的戰車，但都是不要太過期待他們能協助GUNDAM，對付MS都是靠GUNDAM。

自護軍
在初期配置中，自護軍共有三台GOGG，當這三台GOGG被擊退時，就會有三台魔蟹和一台GOGG作支援，GOGG的防衛力比起一般MS高，而魔蟹卻擁有高的機動力和攻擊力，基本上是擁有十足的戰力。

最佳路線

- 把位置西南面的兩台GOGG擊毀
- 再把水中的GOGG擊毀
- 然後擊倒兩台魔蟹
- 再把水中的魔蟹擊下
- 最後擊倒餘下的GOGG
- STAGE CLEAR

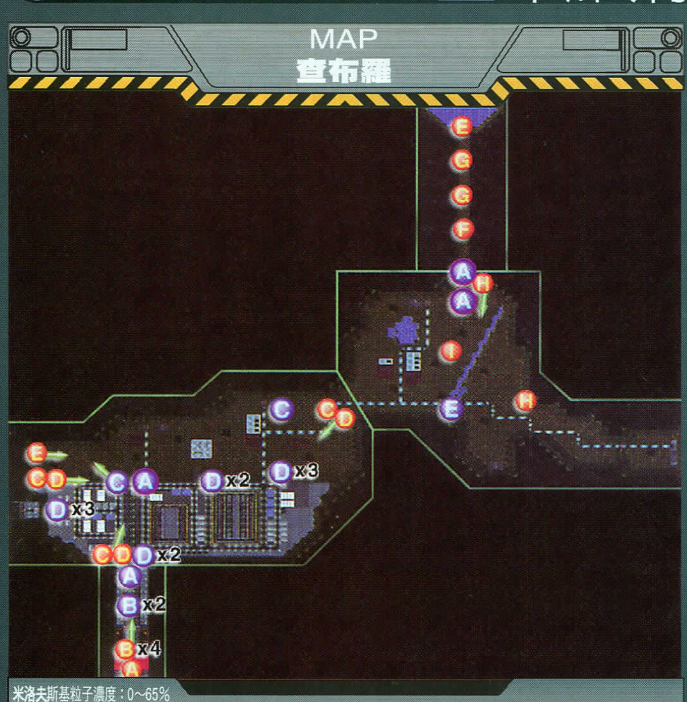
CHECK FOUR



到了最後，對手就只餘下GOGG一台，他的位置就在宇宙船塢附近，千萬不令讓他破壞船塢，否則就會GAME OVER，只要把這台GOGG擊倒，便可以完成這版。



STAGE 9——查布羅消散

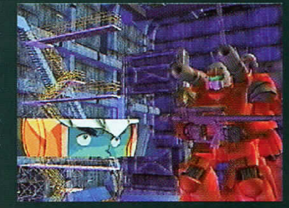


ICON解說

聯邦軍
A）GUNDAM（RX-78-2）
B）雷射大砲（RX-77-2）
—增援1—
C）吉姆（RGM-79）
D）61式戰車
—增援2—
E）吉姆（RGM-79）

自護軍
A）AGOUY（MSM-04）
B）渣古II（MS-06）
—增援1—
C）AGOUY（MSM-04）
D）渣古II（MS-06）
E）馬沙專用魔蟹（MSM-07S）
—增援2—
F）AGOUY（MSM-04）
G）渣古II（MS-06）
—增援3—
H）AGOUY（MSM-04）
I）雙面蟹（MSM-10）

作戰目的



經過了貝爾法斯特基地後，便來到聯邦軍本部查布羅，可是WHITE BASE的行動，完全掌握在馬沙之中，自護軍立即派出大量的機動戰士部隊進行侵略，為了保護查布羅，GUNDAM必須把所以來襲者擊退。這個查布羅分成四個區域，各區域分別有不同的作戰目的：
區域 1—把入侵的MS消滅
區域 2—把馬沙專用魔蟹擊倒
區域 3—GUNDAM走到最北面；區域 4—把雙面蟹消滅。

戰力分析

聯邦軍
在這個STAGE，WHITE BASE和CORE BOOSTER（或G FIGHTER）是不會參加戰鬥，可是太空坦克變成雷射大砲，即是說在開始時有兩台雷射大砲，戰力亦增加了不少。在區域2時吉姆亦會加入戰鬥行列，不過雷射大砲是不會在場。

自護軍
出現的MS多達18台，只要自護軍被GUNDAM打得很慘時，就會有這數目的MS出現。在這場戰鬥中，馬沙也會出現，並且自護的新型水陸兩用MS雙面蟹也會投入戰鬥，所以在單看自護軍的戰力，絕對比聯邦軍優勝。

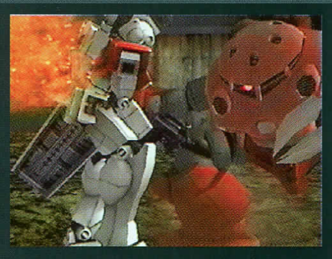
TACTIC

CHECK ONE



在區域1時，GUNDAM不宜作太過激烈的戰鬥，因為敵方的主力在區域2-4裡，所以在此多利用兩旁的雷射大砲作掩護，GUNDAM則站在較遠的位置乘機會把敵機擊破，再加上雷射大砲只會在區域1協助GUNDAM，好好利用他們吧！不要客氣。

CHECK TWO



把入侵者擊退後GUNDAM便會自動進入區域2，這時只有一台吉姆協助GUNDAM，玩者最好配合吉姆的攻擊來戰鬥，並合力把兩台AGOUY和渣古II擊倒，不久馬沙專用魔蟹亦會在於地圖的西則出現，這時會發生一後EVENT（馬沙刺殺吉姆那段），之後GUNDAM就要立即趕去與馬沙作最後之決戰，這台魔蟹與上次的不同，其機動力是大魔王上，並且有強勁的米加粒子砲，因此和他作遠距離戰是最適合。

CHECK THREE



當GUNDAM重挫馬沙專用魔蟹時，他便會逃去，GUNDAM亦會跟著他的後方，因而戰鬥區域會自動由2轉到3，這個區域只是一條又窄又長的直路，當中有兩台AGOUY和渣古II，把他們逐一擊破後，便會見到馬沙專用魔蟹。這時玩者可以選擇攻擊他，又或不理會他走到盡頭。

最佳路線

消滅敵方入侵部隊

▼



把兩台AGOUY和渣古II擊倒

▼

令馬沙的專用魔蟹受重挫

▼

把兩台AGOUY和渣古II擊倒

▼

將雙面蟹擊破

▼

STAGE CLEAR

CHECK FOUR



不論是在區域3擊中馬沙或是走到盡頭，戰鬥區域也會轉到4去，這時GUNDAM的對手就只有那巨型的雙面蟹，這隻雙面蟹擁有很強的攻擊力和防衛力，並且還有兩台AGOUY作他的支援，因此GUNDAM先把兩台AGOUY打倒，最後才慢慢與雙面蟹開戰。攻擊雙面蟹的方法，是利用巨大石柱作掩護，並左右回旋來攻擊，若不小心吃了他的米加粒子砲，GUNDAM的手就會被炸掉。



THE END

作戰達爾達魯之野望

SUPERHERO

GAME PS GAME DATA

生產商	BANPRESTO
售價	6800 日圓
容量	CD-ROMX1
記憶	3-9BLOCK
發售日	發售中

PS／RPG／對應 DUALSHOCK

TEXT：咸旦仔

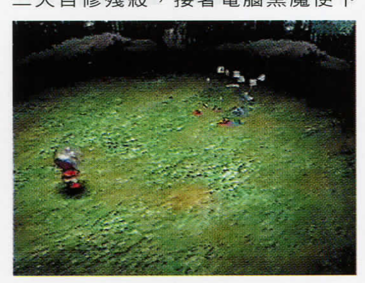
© 石森プロ・東映© 東映© BANPRESTO2000MADEINJAPAN

前文題要：上回講到新的英雄電腦奇俠01正式登場。一郎為了替明仔找回其父母而四出調查，並與另一鼓邪惡勢力黑魔軍團展開連場激戰。就在一次偶然的機會下遇上比珍蓮・瑪莉和閃電超人・五郎，最後更成為戰友一同對抗邪惡勢力黑魔軍團。之後一郎更與弟弟次郎重逢，但次郎竟是…

空前絕後 人造人大爆發

一郎和次郎離開荒廢城向著北面前行，抵達大上谷後沿山路而上，不久便來到黑魔軍團的秘密基地前。而就在此時黑魔四人眾和海帶班巴(コブバンバラ)突然出現，並將二人包圍著。就在一郎準備與敵人戰鬥之時，電腦黑魔竟表示今次的對手不是牠們，而是一郎身旁的人，接次郎便走到電腦黑魔那兒，什麼次郎竟是電腦黑魔的人。電腦黑魔今次的目的就是要看他們兄弟二人自修殘殺，接著電腦黑魔便下令要次郎將一郎殺死，而一場悲哀的戰鬥亦立即展開。今次的對手並非什麼邪惡之徒，而是被敵人操控著的電腦奇俠・次郎，對於一郎來說要出手攻擊自己的弟弟可是一件沒可能的事，亦因為如此一郎就只







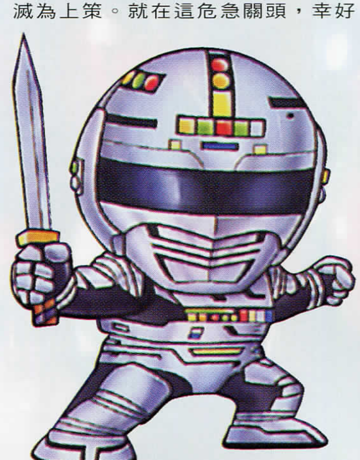


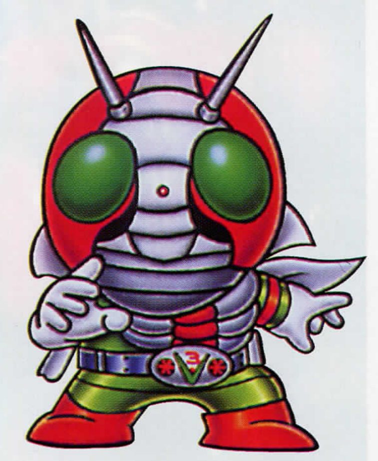
可取得之道具

1. TP リカバーEX
2. HP リカバーEX
3. HP サプライDX x2
4. アンチパラライズ
5. GUT ブースト x3
6. VIT ブースト x3

大上谷

有處於挨打狀態。最後經過連番重擊，電腦奇俠01終於支持不住慘被擊至粉碎。電腦奇俠01慘敗後黑魔四人眾和海帶班巴竟向電腦奇俠作出攻擊，其實那亦是當然的，因為電腦奇俠對牠們來說已沒有作用了，為免夜長夢多還是及早將他消滅為上策。就在這危急關頭，幸好閃電超人及時出現將次郎救走。五郎將次郎救走後便遊說他加入我方一同對抗邪惡勢力，就在遊說其間次郎再次聽到一把古怪的笛聲，五郎見狀立即使用透視能力找出控制次郎的裝置並將其破壞。回復意識的次郎對於親手殺死哥哥的事感到非常慚愧，他決心要為哥哥報仇將敵人徹底消滅。





恐怖的新人類班巴的挑戰！

次郎為哥哥一郎造了一個墳墓後，憑藉腦內的殘存記憶想起敵人基地的所在。接著次郎越過大上谷後向著北面的瑞竹平原進發，當來到敵基地入口時竟看見瑪莉等人被電腦黑魔捉到來，次郎見狀立即出手將她們救出。將明仔交給理惠子帶走後，次郎和瑪莉正打算與敵人決一死戰之時，突然遠處傳來結他的聲音，眾人向山上看一郎竟出現於眾人眼前，同時五郎亦趕到來，原來在次郎使出最後一擊時五郎以瞬間移動及時將一郎救出。隨後戰鬥亦立即展開，今次可說是一場非常艱辛的戰鬥，先要把兩隊戰鬥員擊倒，雖然牠們的能力不算高，但大家最好不要保留實力，多些使用特殊技攻擊盡快將牠們解決。戰勝後便立即與黑魔四人眾決一死戰。黑魔四人眾每人都有其獨特的屬性，其中電腦黑魔可說是眾人的首領，因此其力量都比其餘的人強，所以大家最好先集中攻擊牠，越快消滅牠對戰鬥就越有利。另外電腦紅魔的攻擊力是四人中最強的，所以黑魔之後下一個目標就是牠。取得勝利後，黑魔四人眾便逃入基地內，眾人立即追上，可惜卻無法打開基地入口，就在此時基地內部同時發生爆炸，相信黑魔四人眾已經從另一個出口逃走了。同時間一名叫幻影班巴（ファントムバンバ）的新人類突然出現於眾人眼前，牠今之到來的目的就是要說給眾人知，牠的新人類帝國將會支配整個世界，眾人是鬥不過牠們的，說罷便離去了。





黑死的范特姆地獄！

次郎得到眾人的諒解後，便再次加入對中成為我方隊員。眾人與理惠子會合後，從她口中得知，黑魔四人眾襲擊明仔的原因是為他背上的設計圖，原來明仔的父親就是基路教授，明仔在失去記憶之前是與她一起生活的，而他背上的設計圖是由其父刻上的。而設計圖的內容是關於一台邪惡的巨大兵器，不過單憑明仔身上的設計圖仍未能完成的，必須與其兄宏仔（ヒロシ）身上的設計圖合併起來才可使用的。眾人聽後立即想到，新人類帝國的目標相信就是那一台邪惡的巨大兵器，為了阻止牠們，眾人便決定先找尋明仔的哥哥宏仔的下落。這時瑪莉便建議眾人先到皇山村看看，因為那兒正受新人類帝國的襲擊，而且那裡有位藤波博士，他掌握了大量新人類帝國的秘密，相信能從他處取得更多有關新人類帝國的資料，於是一行人便向著北面的皇山村進發。

抵達皇山村後四處查看後，終於在村北面找到藤波博士的居所。從交談中得知藤波博士當日從敵人基地逃出時帶走了一種細菌膠囊，原來新人

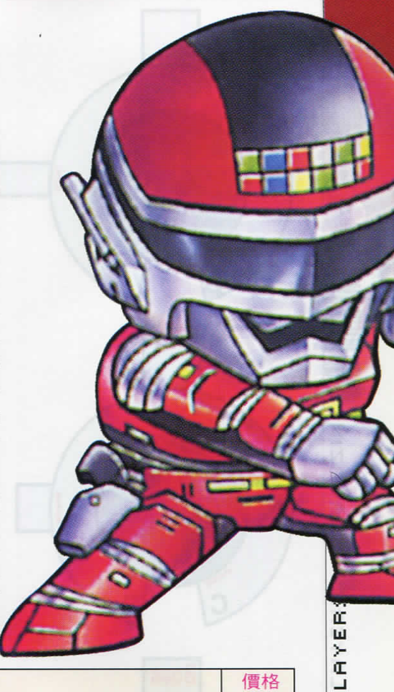




類帝國捉走藤波博士的主要原因是要他製造一種名叫班巴的細菌武器，利用這種細菌來向人類發動細菌攻擊；這種名叫班巴的細菌武器能令人的力量增加百倍，幸好現時敵人手上的是未完成的試驗品，而完成品就是藤波博士逃出時帶走時的細菌膠囊，這東西現時正在藤波博士的女兒露美（ルミ）手上保管著。就在這時眾人突然感到幻影班巴就在附近，看來牠已偷聽到眾人的對話，為了露美安全的著想，於是眾人決定到今乃村找尋她。



一行人從西南面的地下通道來到今乃村，一進入村內便看見電腦黑魔和海帶班巴正向村民追問露美的下落，幸而村民寧死也不願說出藤波博士的女兒露美的下落。海帶班巴立即展示自己的細菌力量希望令村民屈服，於是使用體內未完成的細菌力量將一棟大廈推倒，幸好就在大廈推倒的時候，閃電超人立即把頸上的黃色絲巾變成鐵鍊，將大廈拉回原來位置，接著戰鬥亦立即展出。今次的對手海帶班巴雖然擁有細菌力量，不過其能力就只屬一般而已，牠最常用的攻擊是全體攻擊的「コブブロベラ」，而電腦黑魔的能力亦不算太強，最好的戰鬥方法是不斷使用比珍蓬的「安らぎの音色」令敵人睡眠，之後其餘的人便可將對手逐一擊破了。擊倒敵人後，露美在村民帶領下到來，同時藤波博士亦趕到來，父女相聚後藤波博士便將細菌膠囊交給眾人，五郎接過膠囊後便立即以電擊將它徹底消滅。村長看見眾人的身手，於是希望眾人能到西面伊上村看看，因為和那兒完全失去聯絡，恐怕那裡有什麼事情發生了。



畠山村商店

可購得之道具	效果	價格
HP サプライS	HP 回復500點	500
HP サプライEX	HP 回復800點	800
HP サプライDX	HP 回復1200點	1200
TP サプライS	TP 回復150點	300
TP サプライEX	TP 回復400點	200
TP サプライDX	TP 回復500點	400
ヒロックス	HP&TP 回復20%	1000
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR ブースト	STR 一定時間上昇 /MEN 一定時間下降50%	1500
AGI ブースト	AGI 一定時間上昇 /CON 一定時間下降50%	1500
MEN ブースト	MEN 一定時間上昇 /STR 一定時間下降50%	1500
CON ブースト	CON 一定時間上昇 /AGI 一定時間下降50%	1500

可購得之裝備	效果	價格
修羅の拳	STR+30	3000
退魔の光	MEN+30	3000
虎狼の力	STR+18/MEN+18	4200
聖なる守り	VIT+30	3000
練武の心	GUT+30	3000
睡眠除けの腕輪	睡眠防禦+30	1000
毒除けの腕輪	毒防禦+30	1000
マヒ除けの腕輪	麻痺防禦+30	1000
混亂除けの腕輪	混亂防禦+30	1000
暗黑除けの腕輪	暗黑防禦+30	1000
スロウ除けの腕輪	緩慢防禦+30	1000

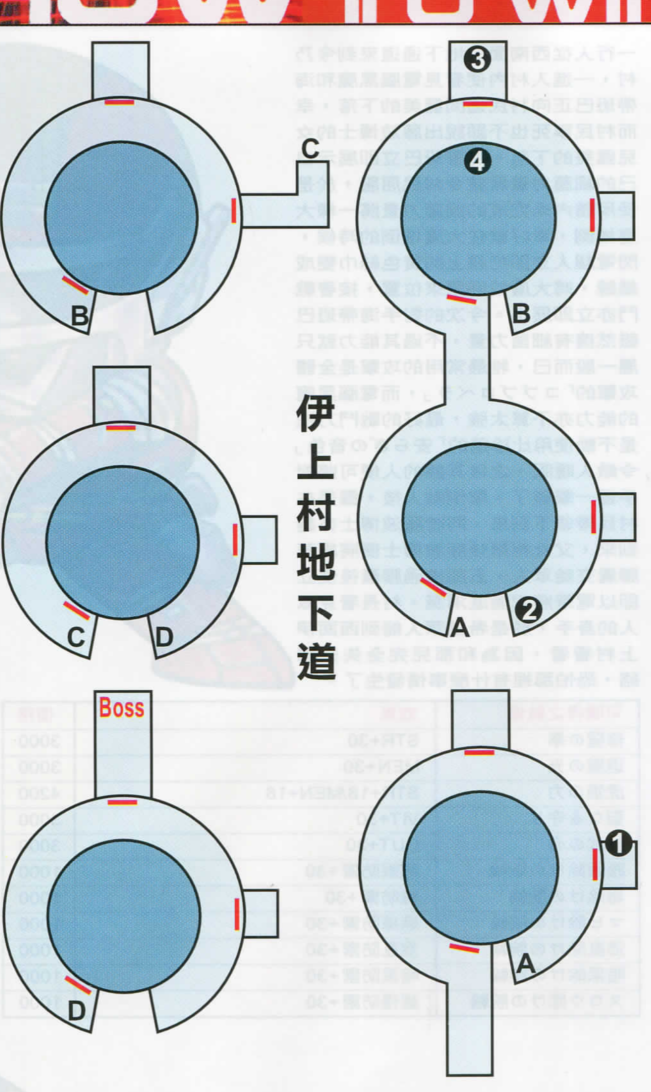
閃電超人之母親・玫瑰班巴

受到村長的委託，眾人離開今乃村向西面進發到伊上村調查，進入村內完全不見任何村民的下落，就眾人未知發生何事的時候，突然聽到遠處傳來求救的聲音，來到聲音的來源地發現一個巨人的地洞，一隻怪獸趁眾人不以為然的時候突然出現並將眾人打進地底洞穴裡。來到地底洞穴後眾人遇上被困的村民，原來他們是被新人類帝國捉到這裡採掘洞穴內蘊藏巨大力量礦石的，但由於3日前礦石發生化學反應產生出大爆炸，新人類帝國見狀便放棄了基地，而由於所有通道都因爆竹而塞住，因此眾村民便被困在這裡了。這時一名小孩看見五郎頸上的項鍊後，便表示他曾見過戴著相同項鍊的婦人，而現在那名婦人已被新人類帝國捉走了，五郎相信那婦人就是自己一直找尋著的母親。

之後眾人便準備變身帶眾村民離開，可惜受到礦石力量的影響而無法變身，接著一郎等人試圖跳回地面，但在礦石力量的影響就連體能都降低了，無可奈何下眾人只好尋找其他出口離開。幾經搜索終於發現一個通往地下基地的入口，一郎、次郎和瑪莉三人合力將通道打開後，由於三人的力量在礦石力量的影響下正不斷降低，於是五郎便決定獨自出發找尋出路。五郎沿路以上來到一個相信是進行礦石實驗的房間，突然傳來求救聲，五郎在房內發現一名婦人，將婦人救出後發現她身上配戴著的項鍊，婦人表示她一直以來都戴著的，得知她就是自己的母親絲諾寶（シナブ），五郎便將自己一直以來都戴著的項鍊拿出來相認。二人相認後五郎便建議先找尋出口返回地面，絲諾寶立即表示她知道通往地面的出口，因為爆炸當日她看著新人類帝國的戰鬥員的從那兒逃離的。

五郎跟隨著絲諾寶前行終於回到地面，之後當五郎正要返回洞穴內救出同伴時，絲諾寶卻出言阻止，更游說五郎加入新人類帝國，五郎聽到後





大為驚訝。而同時間幻影班巴突然出現，並向五郎表示其母絲諾寶已成為新人類帝國的成員，五郎懷疑這個婦人並不是真的母親絲諾寶，幻影班巴立即解釋她是千真萬確的絲諾寶，全靠新人類帝國的科技令她得到重生而且擁有強勁的力量。接著幻影班巴和絲諾寶再次遊說五郎，五郎當然拒絕牠們，五郎表示他雖然流著新人類的血，但他絕不做出破壞地球和平的事，他是保護人類和平生活的自由戰士閃電超人。就在此時絲諾寶立即變身成玫瑰班巴(バラバンバラ)，五郎看見牠的外型立即認出牠就是推他們落地下洞的怪獸，接著玫瑰班巴便向五郎展開攻擊，五郎立即變身成閃電超人迎戰。此戰是五郎與玫瑰班巴單對單的戰鬥，玫瑰班巴會使出帶有毒性的特殊攻擊，雖然攻擊力只屬一般，不過大家中毒後緊記盡快回復，否則很容易會因不斷扣去HP值而戰敗。將玫瑰班巴擊倒後絲諾寶亦回復了本來意識，五郎母子終於真正團聚，但可惜最終絲諾寶卻因救五郎而被幻影班巴殺死，五郎看著母親的死去感到非常悲傷，更立誓要將新人類帝國徹底消滅，令世界再次回復和平的日子。而這時一郎等人亦從地下洞逃出來，接著眾人便先返回今乃村與明仔會合。







可取得之道具

1. 素早さの鉢巻
2. HP リバイブ
3. 天使の羽ばたき
4. 體力の鉢巻

從霧中而來的劍豪・華魯達

眾人向東面返回今乃村，而同時在新人類帝國的基地內，幻影班巴正命令電腦黑魔將附近一帶城市內的狗隻全數殺光，然而對於這種無意味的任務，電腦黑魔當然一口拒絕。幻影班巴則解釋，原來牠已請了一名一流殺手華魯達(ワルダー)對付電腦奇俠01等人，但由於他非常害怕狗隻，因此必須將附近一帶的狗隻殺清他才答應到來。電腦黑魔立即表示牠有能力對付電腦奇俠01等人，但幻影班巴表示已決定了找華魯達，電腦黑魔無奈地只好接受這個無意味的任務。

一行人回到今乃村後立即將伊上村的情況告知村長，而為了阻止新人類帝國製造巨大兵器的計劃，首要是先找到明仔的哥哥宏仔，接著村長便提議眾人前往西南面的家族村看看，因為各地有不少失散親人的災民都聚集在那兒，相信能找到宏仔的消息。於是眾人離開今乃村向西行來到地下通道前，接著穿過地下通道後再向南行的來到達家族村。一進村便遇上正在追殺狗隻的電腦黑魔，就在雙方對峙之時，突然傳來笛子聲，接著幻影班巴所請來的殺手華魯達亦出現於眾人眼前。電腦黑魔看見華魯達便立即命令牠出手對付電腦奇俠等人，但由於華魯達未有幻影班巴的指示因此未有作出任何行動便離開，而這時一郎亦同時感覺到眼前的人擁有比自己更強的力量，隨著華魯達的離開後，電腦黑魔亦離去了，眾人恐怕村內發生事故，於是便立即進入村內查看。

眾人在村內四處調查後，從一名村民口中得知，宏仔好像已向著斧村方向而去了。於是一行人馬上起程向斧村進發，就在離開村莊之時，卻再次遇上華魯達，華魯達的目標是一郎，看來二人的決戰是無可避免的。就在二人對峙期間，電腦黑魔突然出現並對華魯表示是來協助牠的，接著拿出一名村莊的小孩出來用以威脅一郎就範。華魯達對於此種卑鄙行為非常看不過眼，立即把小孩救出交給眾人，接著向電腦黑魔表示牠每一場戰鬥都是光明正大的，絕不會以這種卑鄙方法來取勝的。電腦黑魔見狀十分忿怒更利用小狗來對付華魯達，接著瑪莉立即變身比珍蓮將敵人趕走，受了傷的華魯達要求一郎來一場堂堂正正的決鬥，一郎答應了牠的要求，不過就要待華魯達養好傷勢後才進行這場決鬥，華魯達接受了一郎的建議後便離開了。其實眾人都感覺到華魯達並不是那麼邪惡，無奈地牠是敵人，這一戰看來在所難免的了，之後眾人繼續向斧村進發，不過五郎卻因一點私事時而暫時離隊。





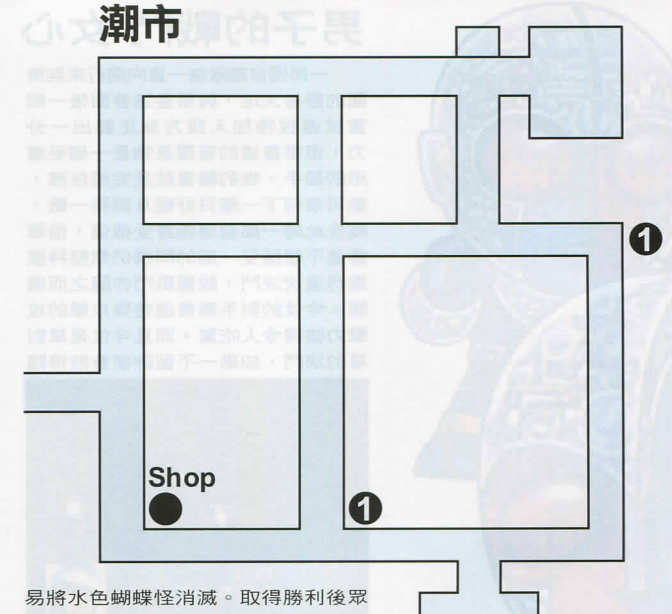




幪面超人對閃電超人

一眾人離開家族村後南行進入森林，從森林深處的地下通道來到南面的斧村，當進入村時，眾人遇上數名正打算離開村莊的村民，他們看見眾人到來立即警告眾人不要進入村內，因為村內有水色蝴蝶怪物（ドクガンダー）襲擊村民，村莊已不能再居住了。眾人為了找尋明仔的哥哥宏的下落，於是繼續向村內進發，當眾人前行不久再遇上一名小孩，他向眾人表示水色蝴蝶怪物整在襲擊村民，眾人聽後立即跟隨小孩入內查看。眾人來到後發現村民所講的怪物竟是閃電超人，而這時他正與一眾幪面超人爭議著。一郎見狀立即上前解釋這是一場誤會，同時怪金剛更認出，閃電超人就是當日從巨大飛彈中救走他的人，經過一輪解釋後眾幪面超人亦明白到這次只是一場誤會。後來在交談中得知五郎到來的目的是要找尋城南大學生物研究系的小泉博士，而猛等人到來的目的亦是找尋小泉博士，原來有消息說小泉博士被怪獸殺死後復活過來，眾人為了查明真相，於是決定一同出發進村內找尋小泉博士。而另一方面剛才的村民原來是由新人類帝國的戰鬥員偽裝的，目的是為了阻礙眾超人的找尋行動，不過最後計劃也此終失敗了。

之後眾人離開斧村向著東面而行，抵達潮市後，從途人口中得知小泉博士正身處市西北面的生化學研究所內。一行人向西北面前行來到生化學研究所，而這時研究所內吉岡助教正與小泉博士交談著。原來他們正在研究一種能令食物迅速成長的成長促進劑，而吉岡助教正為用來進行研究的鮮血來源追問小泉博士，小泉博士的答覆是成長促進劑用人血來研製的話效果會比動物血好。接著當吉岡助教再問他研究所內的繭是什麼時，小泉博士隨即現出怪物的面貌，更表示這次研究的目的就是要令撒旦幫復活，說罷便向吉岡發動攻擊，幸好一郎等人及時趕到，原來一直殺害村民的水色蝴蝶怪就是他，眾人得知他的目的是要令撒旦幫復活後，戰鬥便立即展開。今仗的對手水色蝴蝶怪的能力並不高，不過大家要小心牠最常用的特殊攻擊是帶有毒性。然而我方有幪面超人的加入戰鬥可謂十分輕鬆，只用幪面超人1、2號的合體技便可輕易將水色蝴蝶怪消滅。取得勝利後眾幪面超人便先行離開，繼續出發到世界各地消滅撒旦幫的餘黨，而正打算離開潮市時，眾人遇上理惠子，她受到消息宏仔正在五百藏村，於是眾人立即前往該處查看。









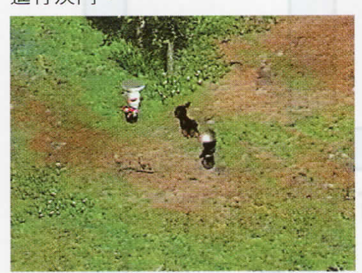
可取得之道具
1.STR ブースト
2.4000CR

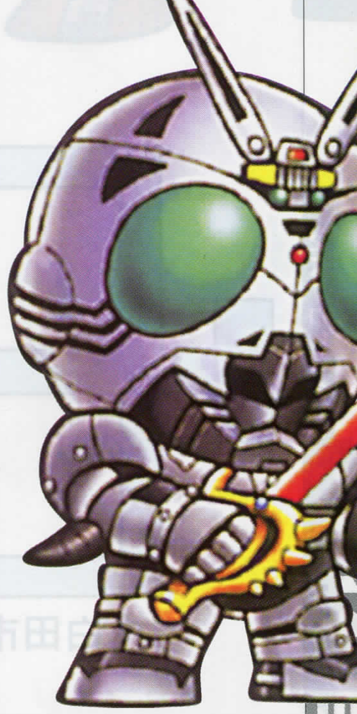
巨大惡魔的秘密

離開潮市後向西北面進發，抵達五百藏村後從村民處打探到宏仔與一名少女曾在路基食店（ルギーの店）中出現，於是一行人便往該處調查，而路基食店的位置就在村的西北面。眾人來到店後便向店主查問有關宏仔的事，豈料店主竟然是由電腦黑魔所假扮的，接著眾人隨即掉進牠的陷阱之裡。不一會明仔和其兄宏仔送進來，同時還有一名叫美莎（ミサオ）的女子。接著電腦黑魔通知眾人，牠已把兄弟二人身上的設計圖記錄了，同時這裡亦會在3分鐘之後爆炸，並表示眾人不要想能打破牆壁逃走，因為這裡的牆壁是由特殊金屬所造的。而就在眾人一籌莫展之際，密室外突然傳來撞擊聲，門打開後華魯達出現在眾人面前，原來是因為牠不喜歡電腦黑魔使用這種卑鄙手段，除此之外，牠還要與一郎來一場堂堂正正的決鬥，因此前來迎救眾人，接著將挑戰書交給一郎後便離開了。而決戰場地就定於東面的野巻大地，雖然五郎等人希望能與一郎一同戰鬥，但一郎為了能與華魯達來一場公平決鬥，於是決定獨自前往該處應戰。另一方面，電腦黑魔對於剛才華魯達破懷牠的計劃感到非常不滿，於是帶同狗隻來教訓牠，就在束手無策的時，比珍蓬再一次出現相救，趕走電腦黑魔後比珍蓬試圖遊說華魯達放棄決鬥，可惜華魯達就算受了傷亦堅持要與一郎進行決鬥。











男子的戰鬥 女心

一郎獨自離隊後一直向南行來到東面的野卷大地，與華魯達會面後一郎嘗試遊說牠加入我方為正義出一分力，但華魯達的答覆是牠是一個受雇用的殺手，牠的職責就是完成任務，無可奈何下一郎只好變身與牠一戰，就在此時一郎發現牠身受槍傷，但華魯達不想接受一郎的同情仍然堅持要進行這次決鬥，說罷戰鬥亦隨之而展開。今仗的對手華魯達特殊攻擊的攻擊力強得令人吃驚，而且今仗是單對單的決鬥，如果一不留神便會敗得體無原膚。建議大家最好多些使用ドライバー來對付牠，另外，華魯達的HP值並不算高，只要用點耐性便可輕易將牠擊倒。戰勝後，當一郎準備使出致命一擊之時，比珍蓬突然出現將一郎擊走，接著在山崖與一郎會面，瑪莉對剛才突然出手擊傷一郎感到十分內疚，因為她覺得華魯達不是想像中那麼壞，並且有信心能說服牠，因此才出手阻止一郎，之後二人便返回五百藏村。回到村莊內，瑪莉獨自一人在湖邊散步，這時華魯達突然出現並將一封信交給瑪莉，剛巧一郎經過發現此事立即上前查看，一郎的出現令華魯達動起殺機，幸好瑪莉及時上前勸阻，最後華魯達表示牠雖然是新人類帝國招請的殺手，但牠每一仗都是堂堂正正地戰鬥的，說罷便離開了。接著瑪莉亦離開了，在森林中瑪莉看過華魯達的信後更明白到牠並不是壞人。之後次郎從閱讀一名機械兵頭顱中得知新人類帝國正在找尋一種強大的能源，相信目的是用來啟動巨大兵器的。眾人為了阻止敵人的計劃，於是決定前往木白田市的研究所看看。



武士華魯達之死

離開村莊經進入東面森林的木白田林道，當眾人抵達市內時，突然傳來強烈的爆炸聲，於是眾人隨著聲音的來源來到西北面的研究所門外，同時在門前遇上電腦黑魔與其手下。原來早前的爆炸是牠們做的，牠們從研究所裡搶走了強力能源的製造方程式，眾人正想上前搶回製造方程式的時候，電腦黑魔立即吩咐鏡班巴（カガミバンバラ）對付一郎等人，及後獨自帶著方程式逃去，瑪莉見狀立即追趕而上，接著一郎等人便立即變身與鏡班巴展開戰鬥。今仗的對手鏡班巴的能力並不算強，大家只要不斷使用特殊攻擊便可輕易將牠擊倒。不過大家要留意牠的特殊技「反射」，當牠使用後一定時間內能反射所有光線攻擊，因此在這種情況下大家最好轉用其它直接攻擊了。

戰勝後鏡頭轉到瑪莉身上，她與電腦黑魔追逐至一塊空地處後，亦展開了另一場單對單的戰鬥。今仗雖然是比珍達一人對付電腦黑魔，不過今次牠的能力並不強，大家只要小心注意HP數值及早作出回復便可將牠擊倒。將電腦黑魔擊倒後，比珍蓬從牠手上搶回能源裝置，當比珍蓬離開後，電腦黑魔安然無恙地站起來，原來她所拿走的並不是什麼能源裝置而是一個高性能的強力炸彈，更將會在30秒反後爆炸。另一方面，比珍蓬在途中遇上華魯達，牠將比珍蓬手上的是炸彈的事告知，可惜卻被誤會是一個卑鄙小人，但由於時間緊迫的關係，華魯達只好以武力從比珍達手上搶走那個強力炸彈。隨之而來一聲爆炸的巨響，就這樣一代武士華魯達便炸死當場，同時間電腦黑魔與手下再次出現，正準備向比珍蓬發動攻擊之際，一郎等人及時趕到，接著戰鬥亦隨之而展開。再次與電腦黑魔決戰，今次牠的能力會比之前的強，因此大家最好先集中攻擊牠，將牠消滅後，其它的達爾達魯兵就便成任人魚肉了。將牠們擊倒後，電腦黑魔要求與電腦奇俠01進行一場堂堂正正的一對一決鬥，比珍蓬聽見此話後感到非常憤怒，並表示電腦黑魔這種人沒資格說堂堂正正，接著使出一發強勁的一擊，將電腦黑魔的身體打至粉碎。

眾人返回市內時，發現市民正四處逃避，好像有什麼事情發生，於是眾人決定分頭查看。眾人從市民口中得知有一個巨大的頭顱越過市的上空向足利山方向飛去，相信那個巨大的頭顱就是基路教授設計的巨大兵器，眾人在市外會合後，便馬上前往東北面的足利山去。











壯烈！帝王班巴的死期！

離開木白田市沿著森林繞道而行來到東北面的足利山，同時新人類基地內幻影班巴和謎之聲交談著，謎之聲相信是組織的首領，牠正在責罵電腦黑魔和華魯達的失敗，幻影班巴須負上全部責任，接著向牠發出攻擊以示懲罰。回看一郎那邊，眾人一直向山上而行，來到山腰上的村莊時，發現這裡曾受到強勁的武器攻擊的痕跡，如果這種武器攻擊到其他地方的話後果實在無法想像，眾人立即加快速度趕上山去。來到山頂後發現敵人基地的入口，眾人立即入內查看，經過複雜通道來到最上層的房間，眾人一入內便遇上剛被懲罰完的幻影班巴，牠見眾人到來立即召喚出三隻怪獸，接著戰鬥亦隨之而展開。今次的對手可說第三部中最強的，尤其是幻影班巴，牠的攻擊全部都能利對手進入異常狀態，如怪眠光線帶有睡眠效果、怪毒光線帶有中毒效果等等，而且攻擊力相當強，所以大家最好先集中攻擊牠。而其餘三隻怪獸都是曾經對壘的BOSS級人馬，因此亦不是容忽視，必須小心注意HP值及早進行回復。戰勝後，剛巧新人類帝國另一個基地已將巨大兵器的身體部份完成，於是幻影班便巴帶同已完成的巨大兵器頭部離開，而這時基地亦啟動了自動爆裝置，閃電超人立即使出瞬間移動帶眾人離開。

眾人由於未知巨大兵器的位置，於是由五郎獨自到各地調查，而一郎等人則先返回木白田市與明仔等人會合。一郎與明仔等人會面後，明仔立即向一郎查問有關不明飛行物體的事，明仔雖然是小孩，但亦明白今次的事是因他背上的設計圖所引至的，他十分擔心不明飛行會為人類做成重大威脅，次郎立說到，他們一定會將壞人全部消滅。不久五郎調查完後回來，他表示在追蹤巨大兵器一會，牠便突然消失了，眾人正在苦惱到那處打探消息之時。瀧到來向眾人問好，並通知眾人猛等人已想到將巨大兵器引出來的方法，猛等人正在潮市準備等待眾人到來會合，於是一行人便向東南面的潮市進發。







可取得之道具
1. 朱雀の紋章
2. 破滅の力
3. 水精の魂
4. HP リバイブ
5. 玄武の魂
6. 神秘の守り
7. 筋力の田巻



人造人萬歲！

離開木白田市向東南面前行來到海邊的潮市，進入後立即與猛等人會面，一郎立即向猛查問是否有巨大兵器的消息，可惜眾人亦找不到任何有關牠的消息，就像突然蒸發了一樣，不過他們想到一個引敵人出來的方法。另一方面，敵人收到光明寺博士秘密返回日本的消息，相信是為了進一步提升電腦奇俠等人的能力，為了令牠們的計劃成功，於是立即派出戰鬥員將他捉拿。回到一郎那邊，瑪莉受傷到來通知眾人，明仔和宏仔被敵人捉去了，就在此時眾人收到對方的箭書，內容是要以光明寺博士和特殊回路的設計圖到石切谷交換，眾人為了明仔和宏仔的安全只好依照敵人的要求向東面的石切谷出發。

從潮市內東面的地下通道來到石切谷，幻影班巴和電腦黑魔已在等候眾人，將光明寺博士和設計圖交出後，成功救回明仔和宏仔。就在幻影班巴高興牠的帝國將會擁世界最強兵團時，光明寺博士突然大笑起來，原來博士是由猛所假扮，而光明寺博士秘密返回日本的消息都是他們發放出來的，目的就是要引牠們出來，接著戰鬥立即展開。雖然幻影班巴在場，不過牠就不會在這場戰鬥出手，所以今次的對手就只有電腦黑魔較難應付，大家只要選用攻擊力較強的幪面超人便可輕易戰勝。

將敵人擊倒後，幻影班巴對於電腦黑魔的無能非常憤怒，更親手將戰

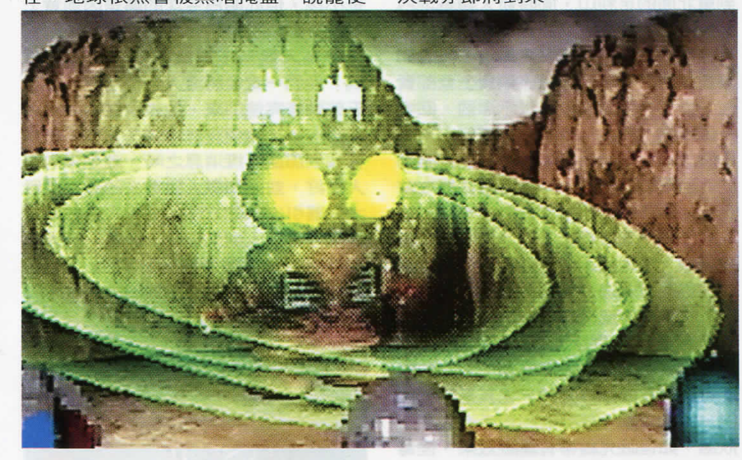






敗的電腦黑魔等人消滅，閃電超人立即上前向牠攻擊，可是那個只是幻影班巴的影像受了閃電超人的一擊後便消失了，隨之而來的就是幻影班巴與巨大兵器融合起來的巨人班巴（ジャイアントバンバ），眾人當然不會坐視不理，立即上前迎戰。今仗的對手雖然只有巨人班巴一個，但牠的能力實在不容忽視，其攻擊方法基本上與幻影班巴沒多大分別，不過牠的攻擊力就相當強了，大家要小心留意HP值及早回復。戰勝後幻影班巴從巨大兵器掉下來，這時巨大兵器竟仍然啟動更將幻影班巴踏毀，眾人見狀只好再與牠一戰。今次再戰巨大兵器，牠的攻擊方法卻與前一次完全不同，攻擊能力更強得有點可怕，即使普通的攻擊亦擁有極強的殺傷力，幸好牠的HP 值卻不算太高，因此要取得勝利亦不是一件難事。

將巨大兵器消滅後，遺留下與毒蠍幫首領相同的試管，接著試管發出一把謎之聲，並表示新人類帝國雖然被消滅，然而真帝國達爾達魯仍然存在，地球依然會被黑暗掩蓋，說罷便消失掉。之後眾人亦知道新的敵人將會出現，於是決定分別前往世界各地找尋敵人的餘黨，與真正敵人的最終決戰亦即將到來。



最終部：與帝王達爾達魯之戰

超人吉田

當眾人打敗新人類帝國後，地球卻並未得到安寧，在大海上出現了一頭巨大怪獸，並向著石油庫方向而行，而這時石油庫內的吉田(ハヤタ)立即變身成超人(ウルトラマン)跟怪獸展開戰鬥。這場可說是吉田的熱身戰，因此對手的能力並不強，不過大家記得替吉田整理好身上的裝備。戰勝後，在地球防衛聯合基地內，我夢和藤宮正在討論有關地球時空出現問題的事，他們懷疑破滅招來體仍然生存，另外還在討論有一些不明物體不斷從另一時空傳送到地球的事。就在討論其間石室指揮官到來，二人立即將討論的事告知，而這時烈、早川和電亦到來，大家都發覺到地球正出現一種不尋常現象。這時基地內收到阪神工業地帶有怪獸出現的報告，不過卻不用大家出動，因牠已被一名與佳亞和亞古魯十分相似的超人消滅，我夢想到這位超人應該與烈、早川和電一樣擁有穿越次元時空的能力，相信他亦是從別的次元來的。這時早川提議由他一人到該處調查，而烈和電就四出召集各地英雄到來，於是三人便出發各自進行任務。

而這時京濱工業地帶突然出現怪獸四處破壞，我夢和藤宮接到消息後便立即出發到該處。二人趕到京濱工業地帶後立即變身與怪獸展開戰鬥，就在戰鬥其間超人吉田到來協助，戰力立即大大提升。怪獸的能力只屬一般，不過牠們的防禦力相當強，因此佳亞最好盡快變成完全體增強攻擊力，只要不斷使出特殊攻擊便可將牠們擊倒。戰鬥過後二人和傾談下，得知吉田是由光之國到來的，經我夢以量子測試後得知吉田是從另一次元到來，接著便邀請吉田一同返回 XIG 基地詳談。









歸來的戰士

在植田村內，早川從私家偵探服部半平處得知在伊賀野村和二十市裡能查到有關新超人出現的情報，為了更加了解事件的真相，早川決定先前去油田山上的伊賀野村調查。早川沿著東面的山路而上，來到分叉路時向右行來到伊賀野村，從村民口中得知二十市內有怪獸卵的出現，於是從村東面的山路來到二十市。剛進入村內便發現大群市民正爭相逃離市，從其中一名市民口中得知，市內一個水道工程現場發現奇怪的物體，市內已發出避難的命令了。

來到市東面發現道路上有一處被怪獸卵撞開的大洞，同時在現場遇上一名叫鄉秀樹的青年，他向早川表示怪獸卵快將孵化，叫早川盡快逃離現場。就在這時，大批達爾達魯兵出現，牠們準備將怪獸卵回收，早川立即變身成快傑史柏達與牠們戰鬥起來。今仗的對手只是一般的達爾達魯兵，就算是快傑史柏達一人相信也很輕易便可將牠們消滅。將一眾士兵消滅後，怪獸卵孵化出來數頭怪獸出來，早川立即再次上前迎戰，而鄉秀樹亦立即變身成超人JACK加入戰團。怪獸的攻擊力並不算強。以超人JACK和快傑史柏達的特殊攻擊，不用數回合便可將牠們擊倒，不過大家記緊要替超人JACK整理身上裝備。戰勝後，早川和阿鄉同時收到同伴的通訊，二人的目的地同樣是XIG基地，於是二人便一起出發南下到XIG基地。









二十市
可取得之道具
1. ヒロMAX
2. HP リカバーDX
3. マヒ除けの加護



植田村商店

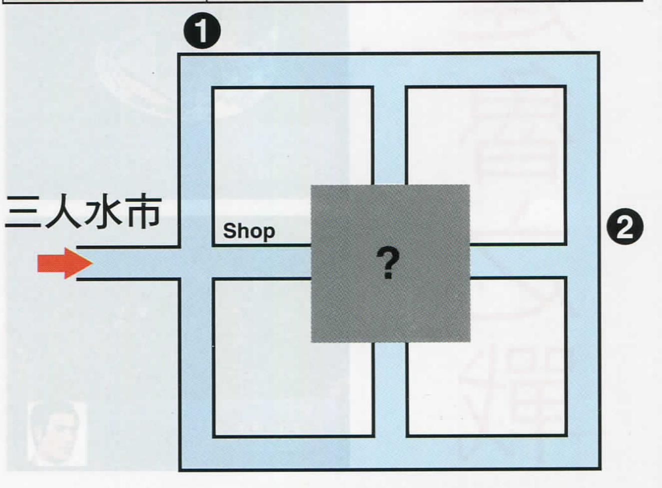
可購得之道具	效果	價格
HP サプライDX	HP 回復1200 點	1200
HP リカバー	HP 回復1500 點	1500
HP リカバー＋	HP 回復2000 點	2000
TP サプライEX	TP 回復400 點	200
TP リカバー	TP 回復600 點	600
TP リカバー＋	TP 回復800 點	800
ヒロックスZ	HP&TP 回復40%	2000
ヒロックスEX	HP&TP 回復60%	4000
HP リバイブ	全體回復50%	12000
TP リバイブ	全體回復50%	3500
天使の羽ばたき	戰鬥不能回復	1000
キュアスリープ	睡眠狀態回復	50
キュアポイズン	毒狀態回復	50
キュアパラライズ	麻痺狀態回復	50
キュアカオス	混亂狀態回復	50
キュアブラインド	暗黑狀態回復	50
キュアスロウ	緩慢狀態回復	50
STR ブースト	STR 一定時間上昇 /MEN 一定時間下降50%	1500
AGI ブースト	AGI 一定時間上昇 /CON 一定時間下降50%	1500
MEN ブースト	MEN 一定時間上昇 /STR 一定時間下降50%	1500
CON ブースト	CON 一定時間上昇 /AGI 一定時間下降50%	1500

可購得之裝備	效果	價格
極光の力	STR+20/MEN+20	4800
霸王の力	MEN+25/MEN+15	4800
乾坤の力	STR+15/MEN+25	4800
不死鳥の魂	VIT+30/GUT+15	5400
巨人の魂	VIT+30/GUT+20	6000
大地の指輪	土屬性+10	500
水の指輪	水屬性+10	500
炎の指輪	火屬性+10	500
風の指輪	木屬性+10	500
光の指輪	金屬性+10	500

組成！佳亞部隊

一眾英雄齊集於XIG基地，石室指揮官表示眾英雄同時出現這世界的原因，相信因為地球開始不斷產生異變而成的，而同時間亦將眾英雄的對手帶到這世界來。估計一切是由破滅招來體做成，但一年前破滅招來體的根源已被消滅了，因此相信是某些東西取得其力量後再次引發起世界混亂。之後我夢再向眾人解釋，自從當日佳亞與亞古魯合力將破滅招來體消滅後，地球開始不斷產生異變，相信有神秘的敵人取得破滅招來體的力量，並不斷將一些邪惡的力量從另一個次元傳送到地球上，要阻止情況進一步惡化，必須將存在於世界中的其他次元消除。雖然大家的意見有點分歧，不過最後眾人亦願意一同阻止地球進一步惡化，接著，石室指揮官正式宣佈，組成獨立游擊部隊佳亞部隊。這時突然接到東面三人水市受襲的消息，眾英雄立即出發前往該處查看。

可取得之道具
1. TP リバイブSP
2. 30000CR



最終部：與帝王達爾達魯之戰

離開基地後向東面進發，來到三人水市卻找不到任何人，眾人繼續四處調查。後來到市中心的球形石碑，這時一架戰機突然從石碑裡走出，駕駛者原來是宇宙刑事魯邦和一名叫阿香（アニー）的少女，而這時眾人亦受到達爾達魯兵的攻擊，二人與烈會合後便一起對付達爾達魯兵。今仗戰鬥可謂易如反掌，不過大家記得替宇宙刑事魯邦整理裝備。戰勝後，田村大告知眾人這些球形石碑其實是由真帝國達爾達魯製造出來的，目的是用進行傳送物資和日後攻擊地的次元出入口，接著田村大建議眾人先行將世界各地的次元石碑破壞，以阻止真帝國達爾達魯的侵略，於是眾人便先返回基地商討往後的戰略。







SEVEN VS SEVEN

返回 XIG 基地後，石室指揮官同意先破壞次元石碑的計劃，田村大更借出他的超次元戰鬥母艦巴比倫斯（バビロス）運載眾人，會議結束後眾英雄便登上巴比倫斯準備出發。當我夢進入駕駛室時，吉田便向我夢解釋世界其實分成三大區域，分別是以 XIG 基地為中心的佳亞區域（ガイアエリア），以 AMIGO COFFEE SHOP 為中心的幪面超人區域（ライダーエリア）和一郎與電腦黑魔進行生死戰的電腦奇俠區域（キカイダーエリア）。接著阿香表示由於巴比倫斯的船身太大關係，只可用作大區域的移動，因此它只能停在每個區域的中心位置，不過只乘坐就可以在任何空曠地方呼喚出來。

解釋完畢後，XIG 基地的突然有通訊到來說若槻市受到破壞，起初眾人還以為是受到怪獸的襲擊，但傳來的影像破壞的竟是超人，吉田看見影像大為驚訝，看來這個超人是吉田認識的，接著佳亞部隊立即前往該處調查。從居民的口中得知超人向若槻山方向走去後便消失了，於是眾人便立即到市北面的若槻山查看，當來到山腰時遇到一名被達爾達魯兵追殺的男子，眾人立即上前與牠們戰鬥起來。將敵人消滅後，由於未明達爾達魯兵襲擊那名男子的用意，於是決定分成兩小隊在山上搜查，烈、電和大調查右面山路，吉田與眾人就調查左山路，眾人沿山路而上，來到在山頂發現次元石碑，這時剛巧有一隊達爾達魯兵從次元石碑轉移到來，眾見狀立即與牠們展開戰鬥。將牠們消滅後眾人便立即開始破壞次元石碑。與次元石碑的戰鬥實在是簡單得很，因為次元石碑並不會發動攻擊，大家只須不斷向它攻擊便可將它消滅。





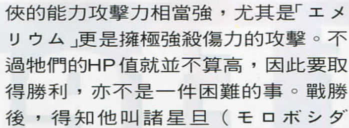
將次元石碑破壞後，一行人便沿路返回右面山找烈等人。另一方面，烈等人前行不久遇上一名青年，他極力阻止眾人繼續前進，原來前方有一度電牆阻擋著，最後那名青年利用炸藥將電牆炸毀，接著那名青年便先行一步走往山上去。眾人繼續沿山路而上，來到山頂後發現敵人的秘密基地，這時再次遇上那名青年，他勸諭眾人早點離開，因為這裡實在太危險，說罷獨自走進基地裡，然而這青年根本不知道烈等人的真正身份。烈等人當然不會就此離開，進入基地後沿左路而行，來到格納庫內眾人發現一台機械超人，同時四名沙洛尾星人（サロメ星人）出現於眾人面前，原來今次的事件是因牠們而起，牠們利用製造出來的機械七星俠（セブンロボット）不斷在市內進行破壞。就在此時早前阻止眾人的青年再次出現，他勸諭眾人早點離開，這裡就交由他處理，四名沙洛尾星人看見該名青年的出現立即逃離，並開動機械七星俠向市內進行破壞。此時格納庫亦開始逐漸倒塌，那名青年立即戴上眼鏡變身成真正的七星俠，將烈等人帶到安全的地方後，隨即與機械七星俠展開戰鬥。今仗是七星俠的首場戰鬥，第一件事當然是替他整理身上裝備。而今之對手機械七星俠的攻擊招數基本上與七星俠的十分相似，不過能力就有點距離了，相信非常輕易便可將牠擊敗。

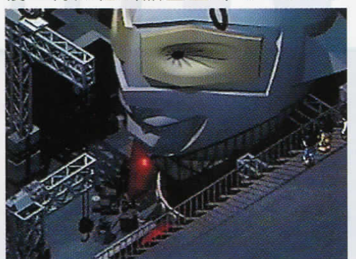




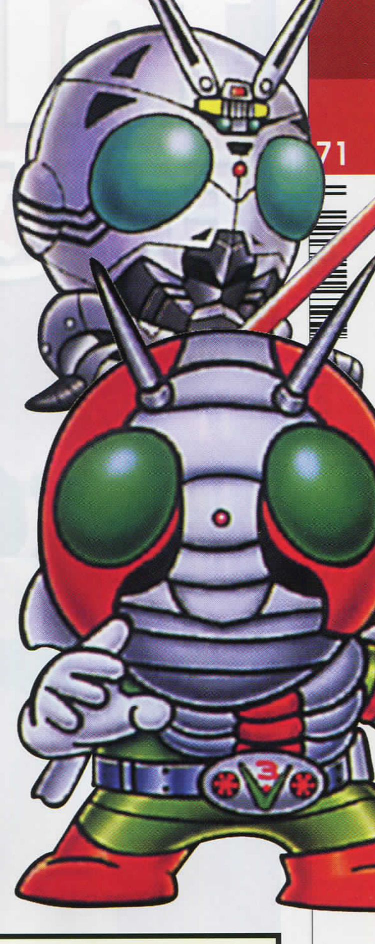
成功將機械七星俠消滅後，沙洛尾星人決定派出所有經過強化的最終型機械七星俠，烈等人見七星俠的情況有點不利，於是便立即變身成宇宙刑事參與戰鬥。今仗的對手最終型機械七星俠的能力攻擊力相當強，尤其是「エメリウム」更是擁極強殺傷力的攻擊。不過牠們的HP值就並不算高，因此要取得勝利，亦不是一件困難的事。戰勝後，得知他叫諸星旦（モロボシダン），在交談間吉田和鄉亦趕到來，吉田和鄉見到旦的到來感到非常高興，原來旦與吉田和鄉一樣都是光之國的戰士，接著吉田便邀請旦加入佳亞部隊為保衛地球出一分力。









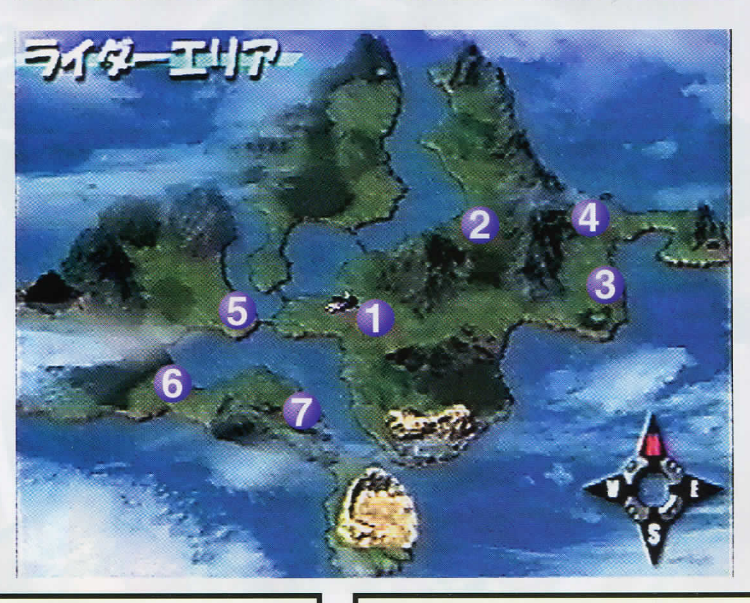


眾人回到巴比倫斯後，便開始到世界各地的地將真帝國達爾達魯的次元石碑破壞，吉田來到駕駛室與大家談話後便可選擇前往的地區，並沒有限定選擇地區的次序，大家只要將各市內的石碑破壞便可，不過某些地區就會有特殊事件發生。

幪面超人區域（ライダーエリア）

幪面超人區域的7個次元石碑位置

1. 生田市（北面）
2. 川吉市（東面）
3. 木原市（東面）
4. 平山市（西北面）
5. 上原市（東北面）
6. 長堀市（東南面）
7. 折田市（西面）



EVENT 1：平山市

來到平山市的次元石碑時，石碑突然轉化成一個黑洞，更將眾人強行吸進黑洞之內。之後眾人來到一個神秘基地裡，眾人為了找尋出口，只好在基地內進行調查。就在調查期間眾人發覺基地內的敵人大部份都是撒旦幫的怪獸，看來事情有點不對勁，便繼續到基地深處調查。當來到改造怪獸的手術房，發現變色龍怪（ヒルカメレオン）正在進行改造怪獸手術，原來牠們打算再次復興撒旦幫的計劃，猛等人豈會讓牠們得逞，變色龍怪喚醒剛改造完成的怪獸與幪面超人一戰。今仗對手變色龍怪的能力相當強，除了防禦力強外，牠還能吸食我方的HP數值作為己用，而其餘的怪獸的能力只屬普通，只要使用兩三次特殊攻擊便可將牠們擊倒。將對手消滅後基地亦開始爆炸，猛等人從房內的秘密通到返回地面，與其他隊員會合後，眾人便繼續把次元石碑破壞掉。





EVENT 2：折田市

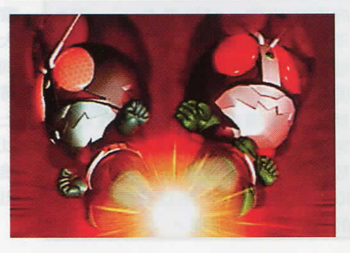
來到折田市次元石碑時，天空突然變得黑暗，接著烈和早川等人更被吸到不思議時空內，空間內的通道連接著很多不同的地方，眾人只好不斷前進找尋返回地球的出口。當來到基地通道，左面的一間房內遇上數名怪獸，戰鬥便立即展開。今次的對手與一般戰鬥員的能力差不多，要戰勝牠們可謂易如反掌。將牠們擊倒後，眾人繼續往基地深處進發，來到深處的房間眾人發現宇宙刑事的死敵神官樸和朴露達博士，眾人看見牠們不由分說便立即上前與牠們開戰。今次的對手是曾經戰勝過的神官樸等人，牠們今次的能力雖然比上一次強，不過仍然不是烈等人的對手。取得勝利後眾人便返回地面，與其他隊員會合後便立即將次元石碑破壞。







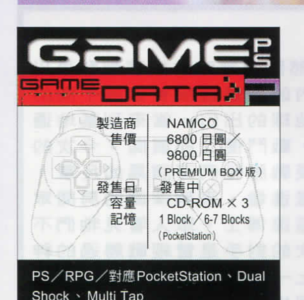






TEXT：小璘

Tales of Eternia
再返Inferia



GAME PS GAME DATA

製造商	NAMCO
售價	6800 日圓／9800 日圓（PREMIUM BOX 版）
發售日	發售中
容量	CD-ROM × 3
記憶	1 Block／6-7 Blocks（PocketStation）

PS／RPG／對應PocketStation、Dual Shock、Multi Tap

集齊Celesita三大晶靈

上回提到Rid得到自由軍賽艾西卡的Fog協助，一同前往雷之大晶靈的遺跡冒險，而Keel則留在軍隊機地內改良用來對付巴烈魯城的晶靈砲。現在，Rid四人終於也進入遺跡的深部，更找到了雷之大晶靈Volt（ヴォルト），可是它好像Celsius般失去自我；為了令它回復自我從而請求其協助，Rid他們唯有將之打倒。







BOSS 戰

名稱：ヴォルト
HP：54321
攻擊屬性：雷
可得經驗值：3600 EXP

既然在遺跡內所遇到的敵人也會有讓我方麻痺的攻擊，當然雷之大晶靈Volt也可以吧！因此在這次戰鬥也不要將「パラライチェック」除掉啊！由於Volt是在半空中移動，所以玩者要控制角色向空中攻擊，特別是Fog，因為他有不少攻擊技都只能攻擊地面的敵人，若他使出了技而又不能攻擊到Volt的話便會費時失事，而玩者亦可將Volt打在地上然後讓角色攻擊的。在戰鬥時一定要小心Volt的「スパークウェーブ」攻擊，這攻擊會令我方同伴扣去約1000或以上HP，所以要隨時留意同伴的HP及作出回復。

雖然將Volt打敗，但都仍未令它回復原狀，於是各人就想辦法去救它；此時Volt口中不斷說著「總掣、總掣」，Meredy相信在這房間內必定有什麼機關。Rid在房間內搜索了好一會，終於在房內的三條巨柱附近按下了一個開關掣，但這並未能讓Volt復原，接著Rid再向三條巨柱順序地按下Volt所說的美露歷絲文字符號，才能使Volt回復原狀，而它亦因此而決定協助Rid，並進入了古里美基治內。

第三位大晶靈終於成功找出來，於是六位大晶靈分別融合並成為了光之大晶靈Rem和闇之大晶靈Shadow（シャドウ）。Shadow得知Rid已成功得到Celestia的三位根元晶靈的協助，便將寶劍「Exculibur（エクスカリバー）」交給，說罷便與Rem離開，而Rid他們亦要趕快返回Tinnsia，將所有大晶靈交給Keel去啟動晶靈砲。

返回位於Tinnsia的自由軍基地後，Keel得悉Meredy她們可以得到雷之大晶靈Volt的協助，與及向闇之大晶靈取得寶劍「Exculibur」後都感到十分高興，於是在旁的愛羅就趕快將晶靈砲安裝在Chat的班艾爾提亞號上。但由於需要一晚的安裝時間，所以她便為Rid等人訂了Tinnsia的酒店給他們休息，並約定第二天早上一同出擊進攻巴烈魯！

就是這樣，Rid就拿著愛羅的酒店房間券入住套房（スイートルーム）。Rid進入套房後非常開心，不過並不是所有人也如他的心情一樣；當Meredy來到後，她便沒精打采的到床上休息了。明天就是與巴烈魯戰鬥的時刻，Keel不禁問了Rid有否害怕；雖然Rid問心是真的害怕，但卻以樂觀的心情去迎接戰鬥，更表示他會全力以赴。Keel聽後心情都放鬆了一點，於是四人就在睡房休息了一晚。

Rid在睡覺時造了一個夢，這夢其實就是Rid小時候所遇過的一件事；夢中是說Rid小時候在村中遇到一位黑色的怪物，牠將村民逐一殺死，其父親見他獨個兒站在村內，便帶他回家中的地牢暫避，而自己則獨自與怪物作戰。在離開前，父親問Rid是否真的沒有到村外的Regulus之丘（レグルスの丘），Rid怕父親責罵而回答沒有，父親沒辦法之下便唯有出外與怪物戰鬥了。而Rid在此時突然感到內疚，就是因為他一時貪玩而令怪物到村上襲擊，亦因而使父親為了他而戰死……



© いのまたむつみ © Namco Ltd.

進攻巴烈魯城

Rid被惡夢嚇醒後，便在房內四周逛逛，卻發現最先說睡覺的Meredy不見了，於是便到屋頂找她，原來Meredy果然在屋頂上，之後兩人便傾談起來。這次Meredy與Rid又談起父母的事，Rid就被問及有沒有父母的回憶；Rid回答雖然他已經不是有太深刻的回憶，但他感到父母是一直也在其身旁保護著自己。Meredy聽後告訴自己也有Rid一樣的感覺後，便返回套房內睡覺了。

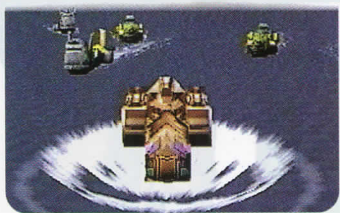
第二天早上，Rid他們便整裝待發前往Tinnsia的船具屋與Chat會合，而安裝了晶靈砲的班艾爾提亞號將會更加利害。就這樣，Fog便另外帶領其手下乘上自己的軍艦，與班艾爾提亞號一同前往巴烈魯城！

來到巴烈魯城前，巴烈魯的軍隊早已準備好一切，亦於城外放置多艘戰艦迎戰。為了要攻入城內，他們也得使用晶靈砲將軍隊擊退，而Chat就將這發砲的重任交給Rid負責。











CHECK！Mini Game「海戰」

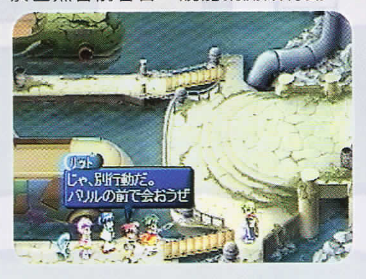


操作：←、→＝回旋、○＝儲能量，在能量儲滿時可發射砲彈、×＝儲能量期間加速、△＝改變視點、□＝援助攻擊

玩法：敵艦會在海上包圍著班艾爾提亞號，玩者要利用晶靈砲將敵艦逐一炸毀。而由於晶靈砲是需要能量才能發射，因此在發射前要將能量儲滿。若玩者不清楚敵人的位置，可觀看於畫面左上方的顯示。只要限時完結或敵艦全被毀滅，玩者便能成功攻入巴烈魯城。

心得：玩者只要看著左上方的顯示來攻擊敵艦，便可輕易將之全滅了。

將敵艦擊退後，巴烈魯城的防禦力便低了，這就是進攻的最好時機！經過晶靈砲將城門作出強烈的攻擊後，各人便陸續登上城上進攻，而Fog向Rid約定他們各自攻入城內，並於巴烈魯前會合，說罷就開始行動。



CHECK！巴烈魯城

在巴烈魯城外，賽艾西卡的軍隊會販賣一些戰鬥時需要使用到的道具，以方便Rid他們作出體力回復及購買道具。而在巴烈魯城內，Rid他們並不會見到任何士兵，反而怪物和機械人就會經常遇見，它們的能力與之前所遇過的敵人又再強勁很多，每次也會有如打BOSS一樣，玩者一定要小心去應付。





當中亦有不少機械機關，玩者最好調查一下房間內的各個機器；而在城內其中一處會取得「Card（カード）」，它是開啟進入巴烈魯房門的一件重要道具。另外，城內的牆也有放置一些類似寶珠的機關，它們將需要玩者利用Sorcerer Ring和Freeze Ring的光線射向寶珠內才能啟動機關或將隱藏門開啟；寶珠分開紅色和藍色兩種顏色，Sorcerer Ring是射向紅色寶珠上，而Freeze Ring則是射向藍色寶珠上。









補給部隊[道具屋]

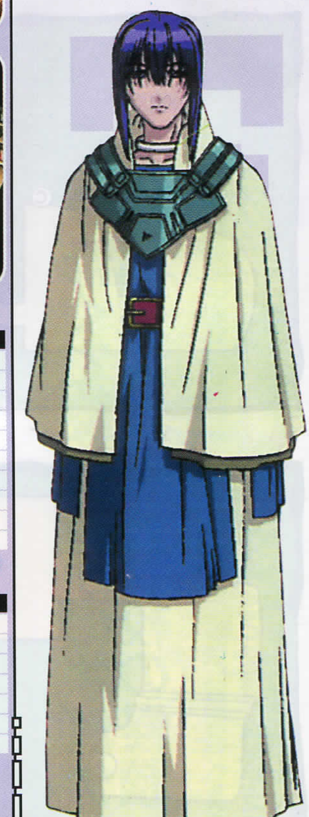
道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
スペクタクルズ	50

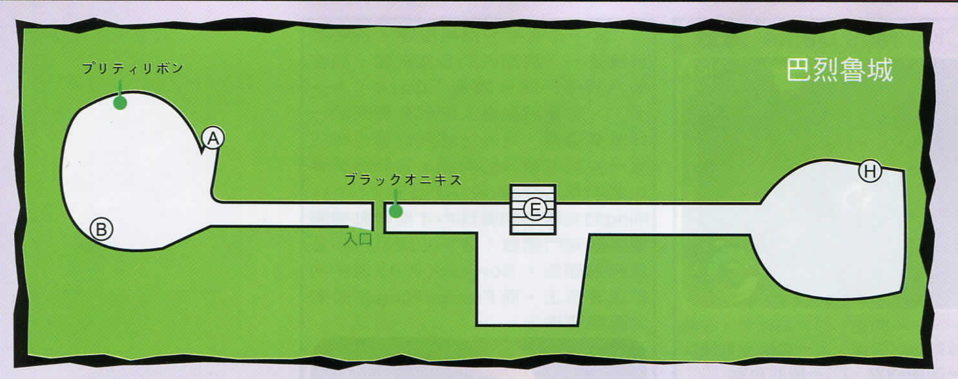
嚴選補給[武器、防具屋]

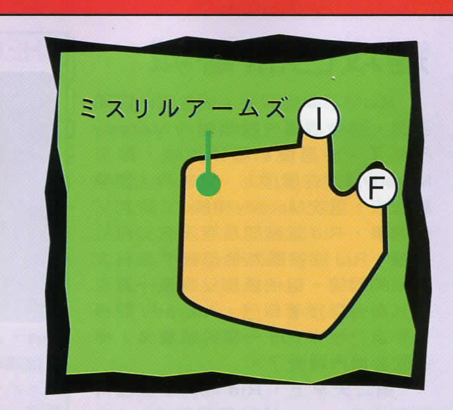
道具	價錢
アイスコフィン	16000
ミスリルアームズ	40000
ビッグバッグ	19000
シルバークローク	33600
スケールローブ	36000
ラピスブレス	33600
シーブスマント	2400

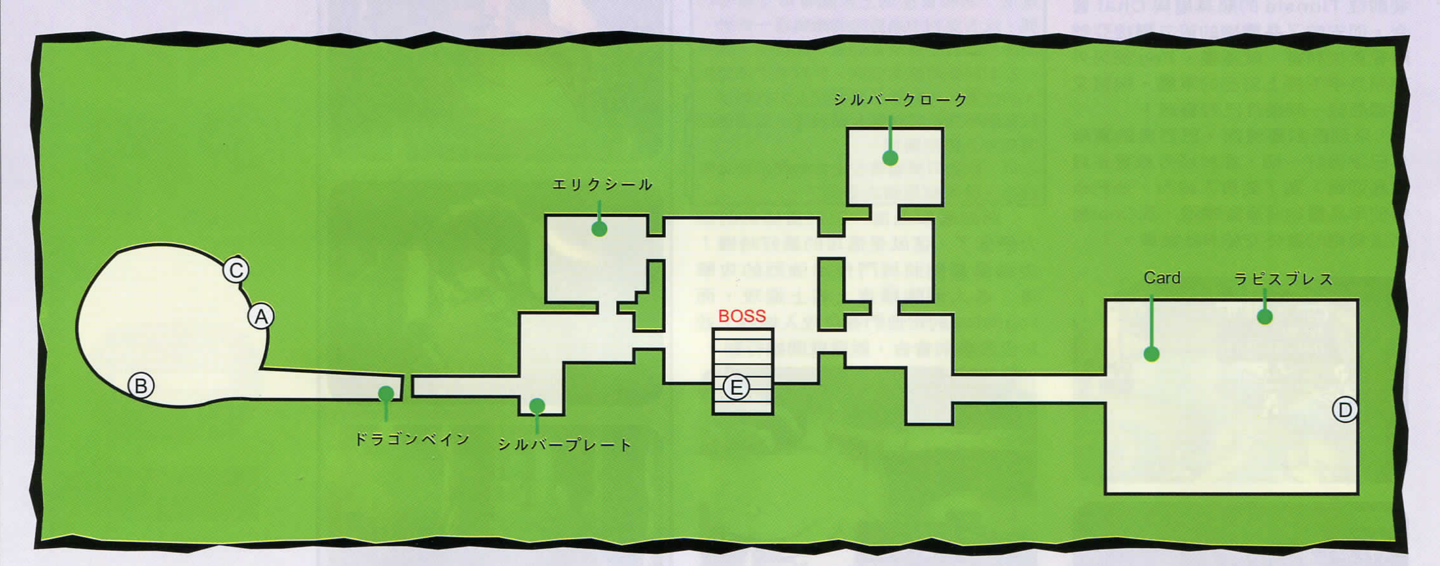
Lens 位置：

Fog 戰艦的碼頭盡頭









レアシールド
ドラグナーランス
エリクシール
スケールローブ
BOSS
Load Point
Load Point
休息處
機關
機關
Lens

巴烈魯的屍體

來到巴烈魯的所在位置後，Rid等人感到非常驚奇，因為一直以來所說的巴烈魯，是為了要令Eteria要毀滅而發動Grandfall，可是如今卻看到此人的屍體坐在其皇位上，亦即是他已死了！試問一個死人又怎可以發動Grandfall！？那到底要發動Grandfall的真命天子又是何方神聖呢？

正當他們為此事而感到迷惑之際，有一個人便從Rid他們身後上前來，說巴烈魯早於十年前已逝世。Meredy認出這人的聽音，她就是巴烈魯的妻子Shizel（シゼル），原來想發動Grandfall的人是她！她為了完成巴烈魯的遺志——將沈迷著物質的人殺掉，而決心發動Grandfall從而將全人類殺掉！說到這裡，Fog剛好來到，他原本想前去攻打Shizel的，可是經她攻擊一下，他與及其手下都被攻擊至昏了。就這樣，Rid便正式跟Shizel決鬥了。









BOSS戰

名稱：シゼル
HP：120000
攻擊屬性：闇

以暫時Rid的能力來說，Shizel簡直是無敵，單是她的一招「エターナル・ファイナリティ」已能將我方全體HP扣至剩下1點！即使我方使用任何回復道具及使出回復HP的技也是沒用，所以為了不用浪費任何道具和TP，玩者也是不用作出各項回復及攻擊，即管讓Shizel打敗吧！因為被打敗後遊戲還會繼續的。



面對著實力相差甚遠的Shizel，Rid他們根本無法令她受到任何傷害，而Shizel亦取笑他們不自量力。在這時候，Inferia的騎士Rassis竟來到這裡，他叫Rid不要繼續跟Shizel戰鬥，並解釋她會使出強勁的極光術，及勸他們速逃；可是Shizel已開始使出其極光術，他們已趕不及逃離。Rassis見情況危急，便使出了極光壁對抗Shizel！







極光術的力量實在大得厲害，它可以讓海洋為此而造出比海嘯更可怕的衝擊，可想而知若巴烈魯城會得出什麼效果！而得到Rassis的極光壁防禦，Rid等人也能逃過大難，不過因為Rassis是與Shizel作正面衝突的關係，所以他受到重傷，還躺在地上奄奄一息。在他臨終之前，他將Seyfert鎖匙交給Rid，並告訴他身上所發出的是「真之極光」，希望他能到加利挪斯了解詳情，最後，他叫Rid記緊利用極光術去保護重要的人，說罷就與世長辭了……

曾經被Rassis照顧不少的Farah眼白白看著他逝世，都傷心得大叫起來。但人死不能復生，他們只能好好安葬Rassis並繼續旅程。現在他們的目的地是到Luichka找加利挪斯，向他查明何謂「真之極光」，於是他們就返回班艾爾提亞號上。

四人在甲板上談論著Shizel，Keel便問Meredy與她有何關係，此時Meredy才吞吞吐吐地回答她是其母親，巴烈魯是其父親。Keel得知後又再次為Meredy隱瞞真相而大發雷霆，於是Farah立刻上前，一邊安慰著Meredy、一邊向Keel說Meredy將母親視為敵人已經很傷心；Keel覺得自己有點不對，便轉過話題問Shizel和巴烈魯待她怎樣，Meredy便回答父母在她小時候待自己得好，但至於為何會變成現在的模樣就不得而知。

他們乘著班艾爾提亞號到Luichka，並向加利挪斯詢問有關Rassis及真之極光的事，加利挪斯便回答這一切都是Rassis得到Seyfert鎖匙引導而開始。其實Seyfert鎖匙是存在了創造神Seyfert的意志，若跟隨著這鎖匙的引導，亦即是遵從了Seyfert的意志；而Rassis就是得到Seyfert引導才能見到加利挪斯，其後更被引導進行了Seyfert試練，學得了極光術。





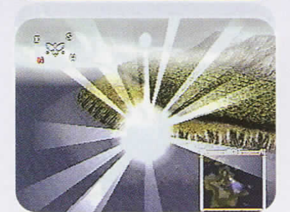














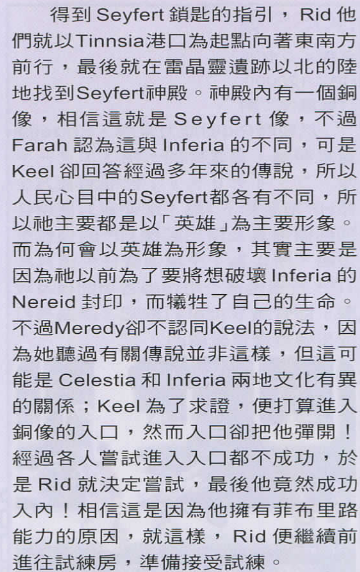




Seyfert試練

極光術是一個分為兩方面的技術，一面是以Nereid（ネレイド）為本的闇之極光術，而另一面則是根據Seyfert的真極光術；它們都是有著非常強勁的效果，習得它的話一定能將Shizel打倒，可是只有擁有菲布里路能力者才能學得。不過既然Rassis已學得極光術，他沒理由會敗給Shizel的，這一點真的令Farah她們感到奇怪，但是據加利挪斯所知，原來Rassis是還沒完成試練的，因此戰敗也是當然的事。當各人知道Rassis明知會敗給Shizel，也前來拼死救他們，各人頓時到深感內疚。

Rid得知自己擁有菲布里路力量，便下定決心進行Seyfert試練學習極光術，他問加利挪斯試練的地方。加利挪斯見Rid充滿誠意，便將Seyfert鎖匙交給他，並告知試練的地方在Seyfert神殿，而它會指示神殿的所在地。由於Grandfall來臨的日子已不遠，所以他們也要快點行動；至於加利挪斯，他希望Rid他們可先送他往賽艾西卡的基地，協助及探求其他打倒Shizel的方法。就這樣，他們便先前往Tinnsia放下加利挪斯，順道邀請Fog加入冒險，再找尋Seyfert神殿進行試練。



得到Seyfert鎖匙的指引，Rid他們就以Tinnsia港口為起點向著東南方前行，最後就在雷晶靈遺跡以北的陸地找到Seyfert神殿。神殿內有一個銅像，相信這就是Seyfert像，不過Farah認為這與Inferia的不同，可是Keel卻回答經過多年來的傳說，所以人民心目中的Seyfert都各有不同，所以祂主要都是以「英雄」為主要形象。而為何會以英雄為形象，其實主要是因為祂以前為了要將想破壞Inferia的Nereid封印，而犧牲了自己的生命。不過Meredy卻不認同Keel的說法，因為她聽過有關傳說並非這樣，但這可能是Celestia和Inferia兩地文化有異的關係；Keel為了求證，便打算進入銅像的入口，然而入口卻把他彈開！經過各人嘗試進入入口都不成功，於是Rid就決定嘗試，最後他竟然成功入內！相信這是因為他擁有菲布里路能力的原因，就這樣，Rid便繼續前進往試練房，準備接受試練。

試練房內有一個穿著白衣的靈魂與Rid說話，Rid聽著這聲音感到非常熟悉，接著這位自稱為Seyfert使者的靈魂便向他解釋試練的內容。期間他問Rid為何要學極光術，而Rid便回答只是為了要打倒Shizel，繼而再問為何要打倒Shizel，Rid就感到厭煩地回答因為她想將Eternia毀滅；最後使者就問Rid是否願意犧牲其全部都要去守護世界，這時令Rid感到驚奇，而使者就再次警告Rid若不全心全意去進行試練的話，只會自取滅亡。於是Rid就認真地回答使者，因為在這世界上有其最重要的人生存著，所以絕不會讓它破壞。之後，使者便叫Rid往前行，進行第一個試練……







Seyfert試練（一）

Rid所進行的第一個試練，竟是與其所發生過的事有關，這就是他與Meredy首次找尋Keel協助時，所經過的望鄉之洞窟內曾發生與Egg Bear戰鬥的事。不過這次他竟變了在那裡生活的Egg Bear！不知何因的Rid唯有在洞內移動吧！

他在洞內遇到不少敵人，他只能向敵人使出物理攻擊，沒有道具能使用，不過幸好敵人都不是太強勁，Rid以Egg Bear身份迎戰都可以應付到。沿路而行，發現Egg Bear的親人都被人殺死，其後更遇上取蛋的獵人，戰鬥便由此展開。因為獵人太弱，所以Egg Bear又再次戰勝，不過Rid不相信自己將人類殺死；而在這時候，另一位獵人由於太害怕的關係，便掉下蛋逃去，那蛋可是Egg Bear的，身份複雜的Rid看著蛋被弄破都感到傷心。







面對著親人被殺死和蛋被弄破，Rid認為這裡已非常危險，想找個地方躲避，後來竟來到休息處，而剛好亦遇到Rid自己那時與Keel等人，於是那時的Rid就和現在已是Egg Bear的Rid戰鬥了。戰鬥結果與那時一樣，Rid與Keel戰勝了Egg Bear，而Egg Bear因此而戰死，最後更被Rid吃掉……



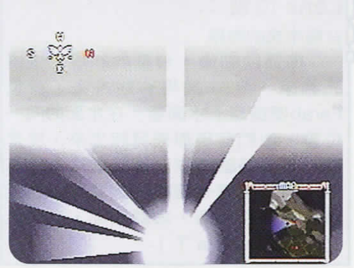


返回Inferia的方法

這試練對於Rid來說，相信是個惡夢吧！？不過他終於也算是完成了試練，於是使者便將極光壁傳受給他，這是一個防禦術，亦即是Rassis那時不顧一切去保護他們所使出的技，有了它就可以防禦一切攻擊。傳授完後，使者便叫Rid準備下一個試練，說罷便化為羽毛離去了。







隨著使者離去，Rid也離開試練室與Keel他們會合，不過當他見回三人時，卻因為忘不了剛才被他們吃掉的恐懼而有些害怕他們。接著他們就問Rid有關試練的事，得知他還需要接受其他試練，與及他現在已學得Rassis曾使出的極光壁。於是他們就返回班艾爾提亞號，繼續找尋下個試練地方。

他們在甲板上利用Seyfert鎖匙查看下次試練的目的地，竟發現光線引導他們往天上行！經過他們的猜測，難不成是要Inferia？！可是，怎樣才能返回Inferia呢？若說要乘Meredy之前來Inferia的太空船的話，恐怕要加利挪斯花上數年時間才可乘到。正當各人為此而惆悵之時，Farah就提意去找尋如光之橋的通道，於是便返回操舵室內與Chat商量。談到與橋相似的東西，Chat突然想到在Aifread（アイフリード）之遺產內或許能找到線索，因為Chat的曾祖父Aifread是一位出色的海盜，他懂得這世界上的文字，也懂得Eternia上的一切事物，所以在遺產一定能找出什麼可以到達Inferia的道具的。就這樣，Chat決定加入成為Rid的同伴，並先返回其小屋內，再一同前往Aifread之遺產。

在小屋門外，Chat利用其機關令紀念碑展覽出來；Meredy看過後，就發現紀念碑只刻了（204,98）兩組數字和「能看穿數字意思者，便會呈現遠征之橋」的字句。相當紀念碑所指的「遠征之橋」，就是指能夠返回Inferia的通道吧！至於當中所刻的數字究竟是想表達什麼呢？於是Keel便問Chat在這世界上有沒以數值來顯示所在位置的工具，跟著Chat便照著Keel的疑問而拿出了用來量度經緯的GPS（ジーピーエス），其後Keel再問她Aifread曾否用過這工具，得知這是海盜七道具其中之一，亦即表示Aifread是用過的啦！就這件GPS道具，Keel可以更加肯定「（204，98）」就是指經緯，於是便提意到（204,98）看看。

乘著班艾爾提亞號駛往（204，98），他們果然發現那裡有一個洞穴，而這地方就是Aifread之洞窟。他們沿路進入房間，發現地上有一個輪盤的東西，前路又沒路可通往別處，於是他們就將輪盤轉動。當轉動完輪盤後，他們才發現這裡一個大型的擲骰遊戲，而棋子就是自己！為了繼續進入洞穴的內部，他們就唯有繼續玩這遊戲吧。









CHECK！ Aifread之洞窟

在這擲骰遊戲上有很多機關，但當中都是懲罰玩者的機關居多，就算連當中的寶箱，也有很大機會是遇上寶箱怪物「フェイク」，由於其能力實在太強勁，為了保住性命，玩者都是在戰鬥中逃走會好一點。另外，因為輪盤的點數是隨機決定，所以還是聽天由命吧！

Lens位置：

碼頭旁的木箱、擲骰遊戲外的房間上之錨



Aifread之洞窟

終點

起點

Ⓐ＝陷阱　Ⓓ＝寶箱／敵人　Ⓖ＝回復HP
Ⓑ＝退後3格　Ⓔ＝退後6格　Ⓗ＝購買道具
Ⓒ＝敵人　Ⓕ＝只有2或以下才能前進　Ⓘ＝返回起點





潛入深海

完成了擲骰遊戲後，Rid沿著出口走到另一個房間，但卻不能從那房間的門口離開，最後調查完房內的石像才能找到機關開啟。之後他們來到與Chat的船隻改造廠相似的地方，當Chat按過一些按鈕後，那裡就發生了一些震蕩。原來Chat啟動了船隻改造裝置，廠內的機器馬上啟動並為班艾爾提亞號進行改造，經過一段時間後，船隻終於也改造完畢，而Rid他們也立刻上船內看過究竟。

經過改造後，船內的設施果然不同凡響，除了增加了展望室，還有兩間可發展的空房，最重要的是設有四架潛水艇，有了它就可以在海底中漫遊。據Chat所知，遠征之橋就在海底內，所以利用潛水艇到海底調查是最好不過了，於是他們便以找尋遠征之橋為目標而進發！



CHECK！班艾爾提亞號

Lens 位置：

展望室中央的木桶、潛水艇室左下方的潛水艇



海底世界那麼大，要找到遠征之橋都不容易，於是經過四處搜尋後，Rid他們終於在（98,92）找到一處名為「Aifread之台座（アイフリードの台座）」的地方；那裡放有六部機器，其中放於中央的一部比較大。調查過比較小的幾部機器後，發現那裡有一些提示，於是他們就照著提示而前往，最後找到五個基地，而位置分別為：基地1(56,112)、基地2(153,164)、基地3(167,112)、基地4(228,42)和基地5(3,151)。只要分別在當中找到道具「Silver Cage（シルバーケイジ）」，並將之全部放入台座內各個小機器內，那裡的機器便會啟動……







CHECK！ Aifread 之台座

Lens 位置：

台座中央的機器

機器啟動後，台座內的燈光慢慢亮起來，Rid覺得有些古怪，於是Farah便提意上水面看。在水面的同一位置，他們發現那裡發起光來，於是班艾爾提亞號便駛至那裡前往中繼基地。經基地轉一轉動，班艾爾提亞號再次降落在水面，環顧四周，發現他們已返回Inferia了！

The Secret of Celestia

在離開Celestia之前，各位會否發現Celestia還有一些地方是未進入過的呢？就例如在Celestia地圖所顯示的地方Jini（ジイニ），其實各位只有擁有了潛水艇之後，就可以進入遊覽的了！而在這個廣大的深海中，Celestia仍然是有其他地方可以進入的，現在就為各位介紹一下這些地方吧！

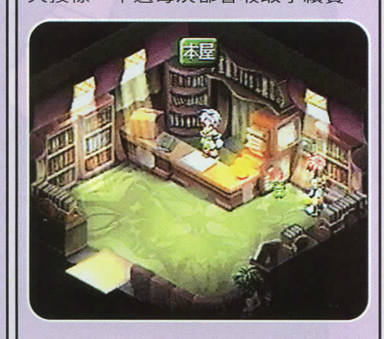
CHECK！歡喜之町Jini（歡喜の町ジイニ）[位置：35,14]

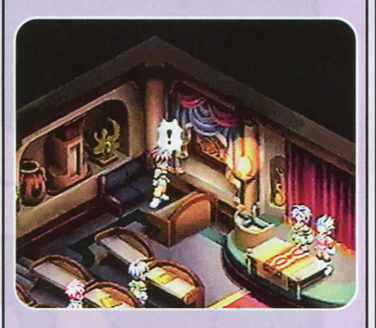
當Rid一抵步到Jini，便從地上取得10 Jini，它可是這村莊所通用的貨幣來的！不過其後Rid在村內調查，發現除了宿屋是有人之外，村內的所有店舖都是關上門的，但看它們的樣子又不是沒有人居住，只是覺得是未開店。他們唯有先在宿屋內休息，於是便給了宿屋5 Jini。想不到到了晚上，Jini突然變得熱鬧起來，與日間簡直是兩個世界！於是Rid他們便到街上逛逛，當中有不少娛樂場所，有跳舞的地方、又有賭場，怪不得這裡名為歡喜之町了。

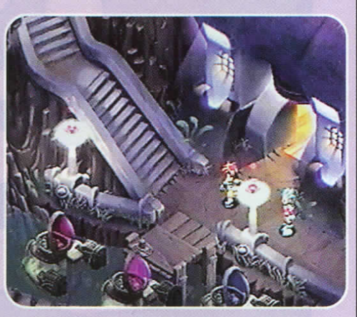




玩者若想多次進入Jini的話，便要留意自己有否足夠Jini貨幣了！因為每當離開了Jini然後再入內，那裡又會變成白天，要變成黑夜就只有在宿屋內休息；而因為宿屋一定是收取5 Jini，所以若忘了兌換Jini便會永遠都不可再進入這城市的黑夜了。在那裡的黑夜將會有很多活動，但多以Mini Game為主，不過其中一項活動是拍賣，玩者可拿出想拍賣的東西讓人投標，不過每次都會收取手續費。









古：Jini（グン：ジイニ）[道具屋]

道具	價錢
アップルグミ	100
オレンジグミ	200
ミックスグミ	1000
レモングミ	2500
パイングミ	3000
ミラクルグミ	6000
パナシーアボトル	160
ライフボトル	400
フレアボトル	600
リキュールボトル	1200
ホーリィボトル	200
ダークボトル	200
スペクタクルズ	50

古：Jini內的商人

道具	價錢
Celesea Map	10000 GALD／100 Jini

Lens位置：

賭場右下方的老虎機、跳舞會場右上方的火爐、拍賣會場（オークション會場）主持人右方的桌子

料理習得位置：

料理	位置	所需材料
辛辣串燒（からおでん）	賭場（左上方的老虎機）	たまご、こんにゃく、だいこん、レッドソディ
灼熱咖喱（しゃくねつカレー）	本屋（青蛙）	タスクのにく、にんじん、ポテト、ライス、レッドソディ
辣雜菜（ぴりじゃが）	拍賣會場（掛畫）	ポテト、にんじん、たまねぎ、レッドソディ

Mini Game「Wis」

操作：←→＝選擇咭牌、○＝出牌、×＝Pass、□＝結束遊戲

玩法：玩者要先給5 Jini作比賽費，然後才可進行比賽。至於遊戲玩法與之前所介紹的Mini Game「Wis」相同，而分出勝負方法亦是一樣，在五局後最高分者為勝利。若在比賽中結束遊戲的話，比賽費是不會發還的。



Mini Game「Dance（ダンス）」

操作：方向鍵＝移動

玩法：玩者同樣要先給比賽費，單人比賽是收取3 Jini，雙人比賽是收取5 Jini，要注意一定要有兩位玩者和兩個手掣才能進行雙人比賽。而遊戲的玩法就是跟打燈跳舞，參賽者會在舞台上，而打燈會跟著音樂在舞台上移動，玩者就要控制著參賽者於燈內跳舞。若參賽者沒被燈光射到就會扣分，若能成功完成跳舞及得到高分就能勝利。

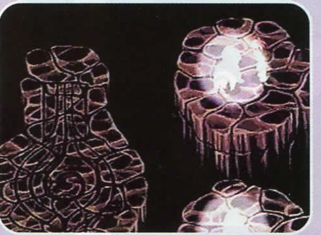
心得：看多幾次表演，記熟燈光移動位置便可。

CHECK！闇之洞窟[位置：5,12]

在海底內的（5,12）位置處，Rid他們會到達Celestia沒有被光照射到的地方「闇之洞窟」。當中有不少被踫到就會立刻展開戰鬥的死神，而當他們將洞窟底部的四位BOSS打敗後，便可找到之前Rid他們也遇見過的闇之大晶靈Shadow。玩者可將之打敗從而叫它進入古里美基治內，不過它的能力非常強勁，玩者最好擁有一定能力才好與它戰鬥。



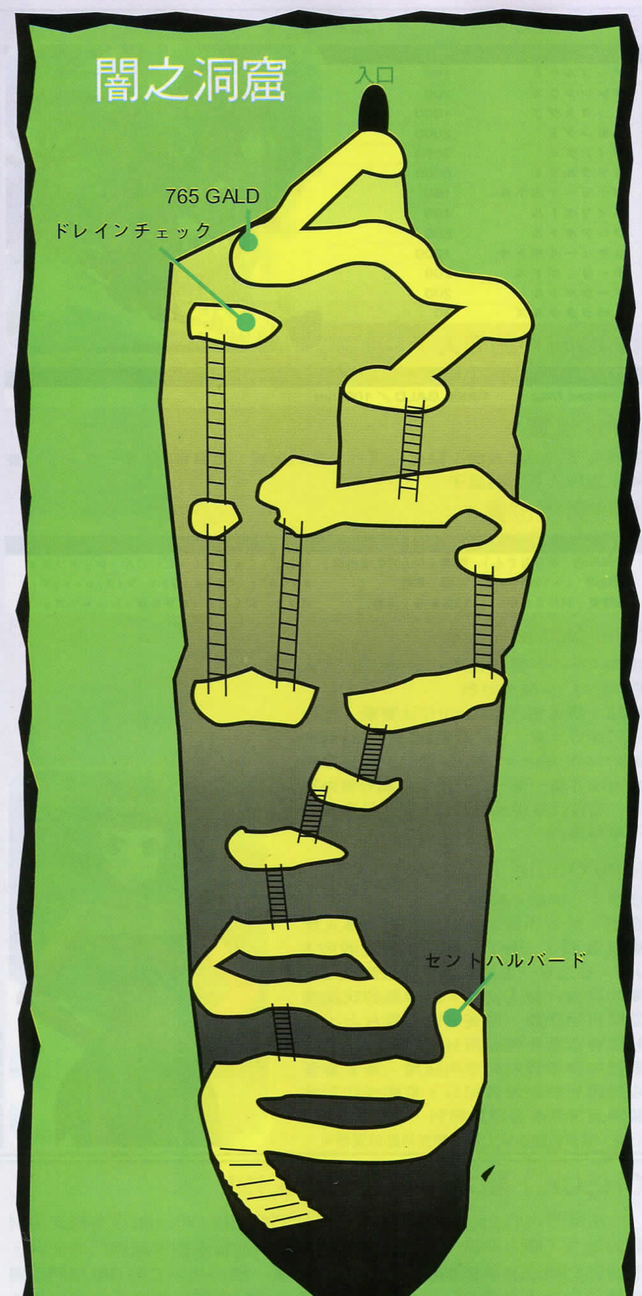


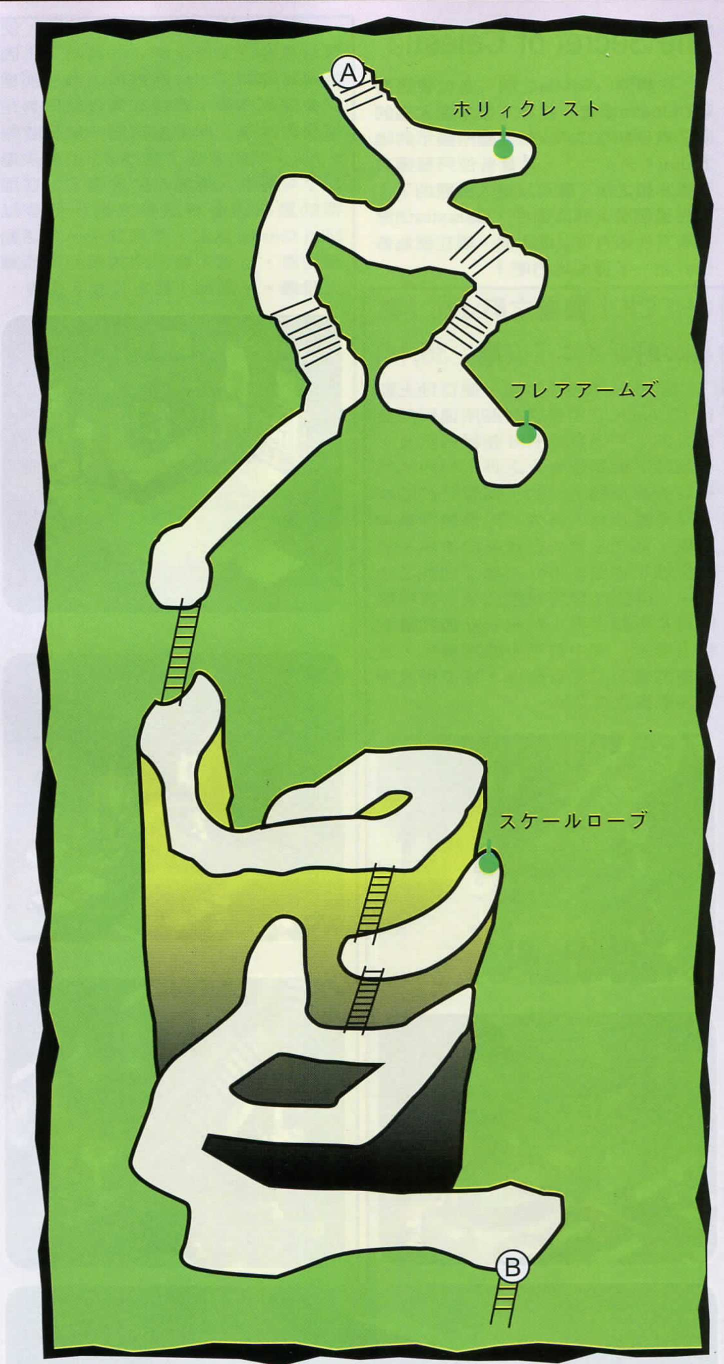


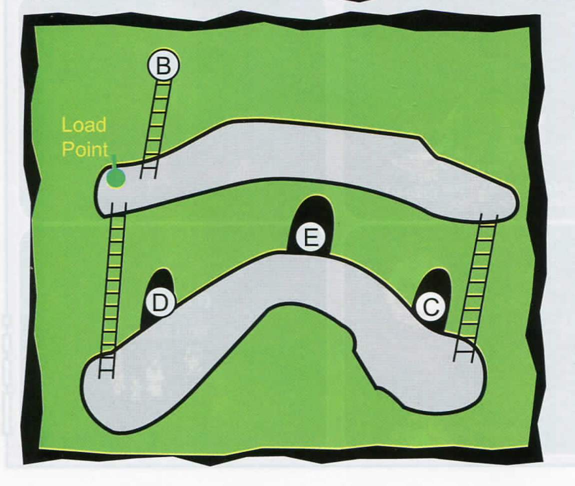


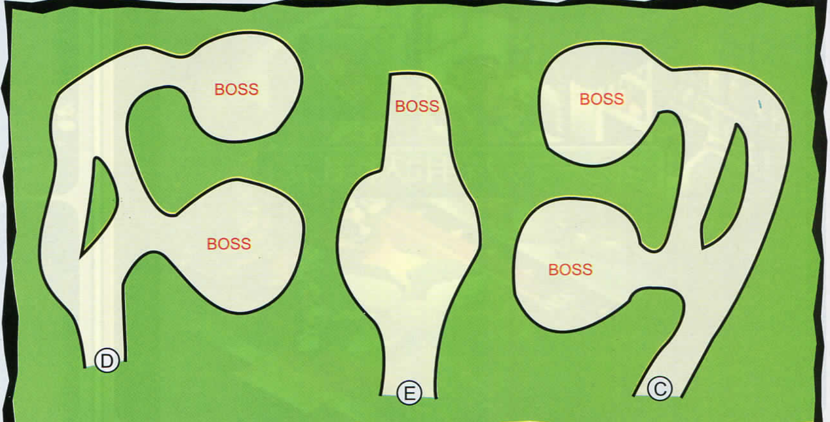





闇之洞窟
入口
765 GALD
ドレインチェック
セントハルバード


A
ホリィクレスト
フレアアームズ
スケールローブ
B


B
Load Point
E
D
C


BOSS
BOSS
BOSS
BOSS
BOSS
BOSS
D
E
C



BOSS 戰

名稱：シャドウ
HP：100324
攻擊屬性：闇
可得經驗值：32768 EXP
名稱：エンプティドール
HP：60000
攻擊屬性：闇

面對著實力非凡的闇之大晶靈Shadow，玩者除了要對付它一人外，還要對付跟隨著它戰鬥的兩位「エンプティドール」。這兩位敵人都不容易應付的，因為它們是不死的！即是就算將其HP扣至0，也會回復自動所有HP繼續戰鬥，所以玩者在戰鬥時切勿走近它們，否則只會阻著戰鬥及被它們扣去HP。而至於Shadow方面，其手上所拿著的劍非常的利害，它最喜歡就是當我方在其附近的時候轉動劍，使同伴受到極大傷害；另外，它亦很喜歡待Rid站在其附近時使用「バニッシュメント」，這技是用劍插著Rid，效果是會令Rid變成瀕死至死亡狀態，因此近接攻擊最好避免，與及盡量也不要讓Keel和Meredy死亡。







CHECK！職人之町 Tinnsia

之前也提過經過改造後的班艾爾提亞號將會有兩個房間是空置的，而這兩個房間是可以到職人之町Tinnsia的船具屋進行改造。不過改造的價錢亦不菲的，首先販賣室要300000 GALD、宿泊室要900000 GALD，而要將房間變回空房則要170000 GALD。因此想在船上有特別設備的話，便要儲多點錢了！

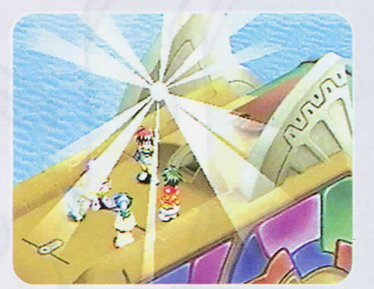


第二次試練

返回Inferia的第一件事，就當然是找出目的地之位置，於是Rid他們登上甲板，利用Seyfert鎖匙的力量顯示位置了。光線向著東北方照耀著，不過奇怪的是那裡只有一片海洋，他們唯有試試用潛水艇到那裡查看。

他們乘著潛水艇向東北向前行，最後在（168,18）的位置中發現有一座名為「Seyfert庭園」的建築物，相信這裡就是第二次試練的舉行地方。之後他們沿路到達了試練的入口，Rid又要暫時與各人分別；而由於在他們進入建築物的途中，Keel看到有些新奇的事物，於是他就提意在Rid進行試練期間研究那裡事物，說罷便各自行動了。

當Rid進入試練室時，Seyfert的使者又再次出現，此時Rid便投訴給使者要他往返Celestia和Inferia才能進行到試練，不過使者卻回答由於極光術是神的力量，所以絕對不能輕易地將之傳授給人。這次的試練即將開始，Rid又需要閉上眼睛進入試練場地了。











Seyfert 試練（二）

這次的試練又是與Rid曾發生過的事有關，而今次是Rid小時候每天都和Farah及Keel遊玩的往事，至於Rid這次會代入成為Keel的身份，與小時候的自己及Farah遊玩。當他吃過早餐後，便與Rid前往禁止進入的Regulus之丘（レグルスの丘）。在那時，Farah還是村長的女兒，而就是因為她持著父親是村長，所以不怕違規也約Rid他倆到Regulus之丘遊玩。

他們遊玩的內容是拾石子比賽，誰能在洞穴內先取得能發光的星之碎片便算勝利。洞穴非常危險，還用閘鎖上了，雖然他們亦曾被父母叮囑過不准進入，但Farah卻偷偷從父親處取來鎖匙並將閘開啟，就這樣比賽便開始了。

Keel沿路直行經過了一條橋後，往左行已發現Rid已比他早一步來到。由於途經遇到了不少敵人，即使逃走也被他們攻擊到扣掉不少HP，所以最好先在那裡休息一會再繼續前進。接著再沿路前行進入地洞內，他又再次發現Rid，於是他亦開始搜尋星之碎片。經過一輪搜尋後，Keel終於找到了碎片，可是Rid卻用奸計將碎片騙取了，兩人便因此吵起架來。不過在這時候，Farah的父親，亦即是村長前來制止了二人，原來Farah盜鎖匙一事已被揭穿了！他責罵了Rid和Keel，並叫他們快點回村，而他則因此而巡查一下洞內的封印有否異變，但這事只有Keel才知。村長到達封印之處，竟發現封印已被解除，一股邪惡的力量更向村長襲擊……













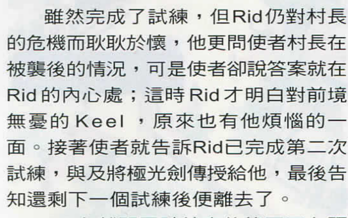
Regulus
地下入口

休息處

Regulus之丘



再判死刑



雖然完成了試練，但Rid仍對村長的危機而耿耿於懷，他更問使者村長在被襲後的情況，可是使者卻說答案就在Rid的內心處；這時Rid才明白對前境無憂的Keel，原來也有他煩惱的一面。接著使者就告訴Rid已完成第二次試練，與及將極光劍傳授給他，最後告知還剩下一個試練後便離去了。

Rid在離開了試練室後找回正在研究的Keel和Meredy，可能是因為試練而明白了Keel的心情，所以都不其然對他改觀起來。至於有關Keel的研究，他好像有點新發現。然而就在此時，他們面前的盤子突然發起強光及顯示出映像，經Meredy的解釋，才得知原來在Seyfert世界出現之前，是曾經有一個名為巴汀佳托司（バテンカイトス）的Nereid精神世界，據Keel推測Shizel的本意是想世界回復無物質的世界，並非想破壞世界。不過各人都相信Seyfert的世界，並不希望世界因此而破滅，他們仍然是會為守護世界而努力的。

現在只剩下一個試練，相信距離打倒Shizel的日子已不遠了。正當各人也準備下次試練時，突然發現班艾爾提亞號被數艘Inferia的軍用艦包圍著！之後他們就被軍艦挾持回皇宮。國皇已視Rid他們是Celestia的奸細，當他知道Rassis死去後，誤會是他們將Rassis殺死的，更因而將他們處死！

他們不滿被處以死刑，原本打算利用計謀逃離牢獄的，怎料公主卻在此時出現，原來她前來是想詢問他們有關Rassis的事，於是Rid就將由他們初次遇上Rassis，到他因為要保護Rid他們而戰死的事，一一告知公主。她了解了事情的始末後，便不顧一切的放走Rid，她相信Rid的話之原因，是因為Rassis亦曾提及過有關巴烈魯和闇之極光術等事情；而其實公主一直也憧憬著Rassis，當她知道Rid要完成他的遺志時，便馬上將武器交還給Rid希望可以能為Rassis做點事。

















得到公主的保護，Rid他們終於也能離開皇宮，而至於往後的事，她會向其父皇交待。於是各人就馬上離開王都Inferia，向西北面的Inferia港找回班艾爾提亞號。可是原來在停泊了班艾爾提亞號的碼頭附近，有Inferia的士兵看守著船隻，為了要取回船隻，他們便與這士兵戰鬥起來。

BOSS 戰

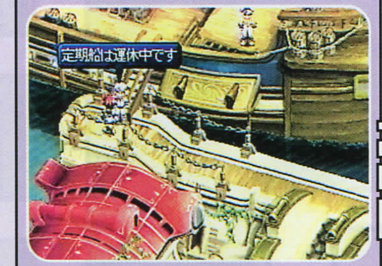
名稱：インフェリアンガード
HP：5000
攻擊屬性：無
可得經驗值：200 EXP &300 GALD

這位Inferia士兵的能力可謂非常之低，Rid等人不用三兩下功夫已能將之消滅，絕不需要任何技術。



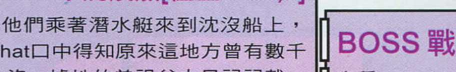
CHECK！ Inferia 港

當再次來臨Inferia港後，那裡的船具屋「太公望」終於能為班艾爾提亞號進行改造。它基本上是與職人之町Tinnsia的船具屋相同，不過能改造的房間則作出了修改，醫務室要1000000 GALD、宿泊室要300000 GALD、遊戲室要800000 GALD，而要將房間變回空房則不變170000 GALD。另外，Inferia港的船隻已不會行駛，若玩者想乘船的話就只能用班艾爾提亞號，或利用「空氣板」移動。





終於能返回班艾爾提亞號上，Rid馬上拿出Seyfert鎖匙希望能引導出下次試練的地點。不過這次所顯示的地方竟然又是在天上！既然不是Celestia，難度這次是奧爾巴斯界面（オルバース界面）？！於是班艾爾提亞號再次駛回中繼基地（100,91）。



The Secret of Inferia

與「The Secret of Celestia」一樣，玩者在玩到這裡時不用心急前往中繼基地離開Inferia，因為在Inferia內仍有很多隱藏地方可以進行冒險的。各位不妨先到這些地方遊覽一下，再繼續旅程吧！在今期先為各位介紹沈沒船及Farlos地下。

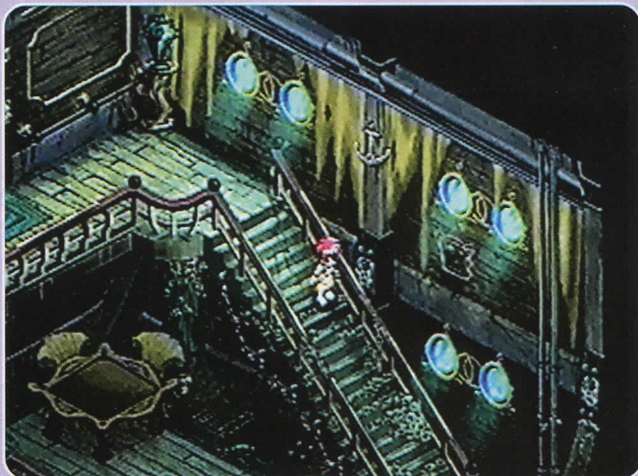
CHECK！沈沒船[位置：34,5]

他們乘著潛水艇來到沈沒船上，從Chat口中得知原來這地方曾有數千艘沈沒，據她的曾祖父之日記記載，這裡就是傳說中的咀咒海域。Keel與Chat也覺得有調查沈船原因的必要，於是便入內進行調查了。



玩者可先往入口的右手邊房間取得開啟機關1的鎖匙，然後再在機關1內的房間取得抽水機鎖匙是開啟機關2，便可於有抽水機鎖匙的房間內進入船的下一層。在進入某些房間的時候，Keel和Chat也不斷為誰弄沈此船而爭拗著，更誤會是Chat的曾祖父攻打此船而引致，不過後來終於知道這是因為船內的一條會唱歌的人魚Seiren（セイレーン）而引起，她的歌聲是能迷惑船員從而使船隻沈睡在海底內。為了讓船隻再不受Seiren而沈沒，Chat便提意將她擊敗。







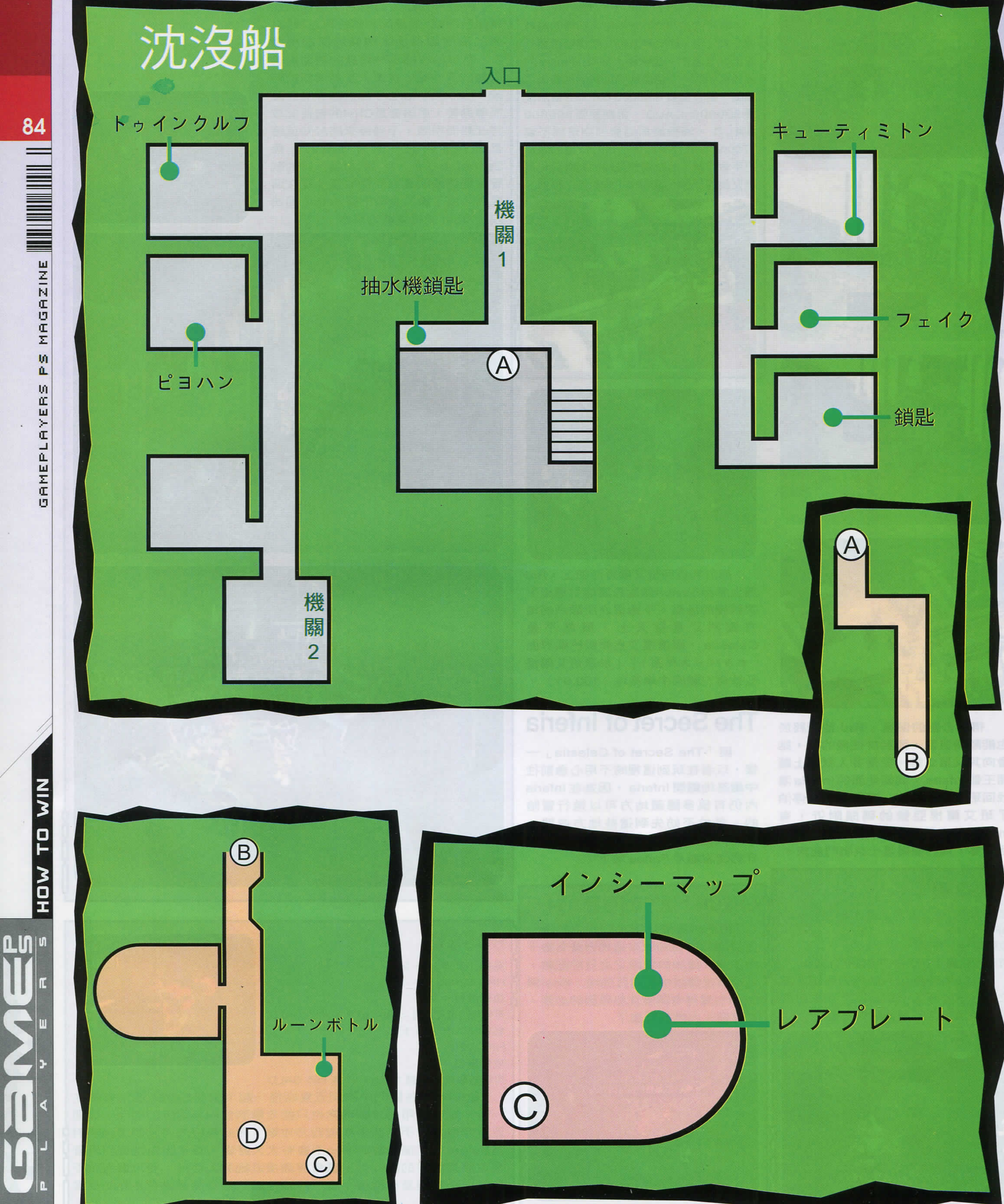
BOSS 戰

名稱：セイレーン
HP：52000
攻擊屬性：無
可得經驗值及金錢：8998 EXP & 3000 GALD
名稱：スピリット
HP：7200
攻擊屬性：無
可得經驗值及金錢：220 EXP & 865 GALD



Seiren會在戰鬥中聯同五隻妖怪一起，由於Seiren通常會站在一旁，她會使用的攻擊通常也只能攻擊到位於其附近的同伴，而那五隻妖怪又會不斷前來妨礙我方攻擊，因此最好先將它們消滅才對付Seiren。近接攻擊Seiren不會有太大好處，除了因為她會利用音樂攻擊其前方的同伴外，還會將最接近她的人吞掉，受攻擊者將不能作出防禦與及有機會中毒，所以在戰鬥中有需要備有多點防異常狀態的道具。




沈沒船
入口
トゥインクルフ
キューティミトン
機關1
抽水機鎖匙
フェイク
ピヨハン
鎖匙
機關2
A
B
ルーンボトル
D
C
インシーマップ
レアプレート
C

CHECK！ Farlos地下

當Rid他們再次返回靈峰Farlos的Seyfert教堂內之祭壇前，那裡的Seyfert神像突然退後並開啟了一條通道，據那裡的神父口中得知這通道是通往神殿的入口。在神父知道了Rid擁有Seyfert鎖匙後，認為這就是Seyfert的指引因而請他入內。

沿著路而行，Rid他們來到有神殿的內部，可是見到的不是Seyfert，而是高位晶靈——元素之大晶靈Maxwell（マクスウェル）。既然有幸遇見這位實力高強的晶靈，他們也不會放棄請求得到其協助的機會，如事者跟以往一樣，他們便與Maxwell展開戰鬥了。







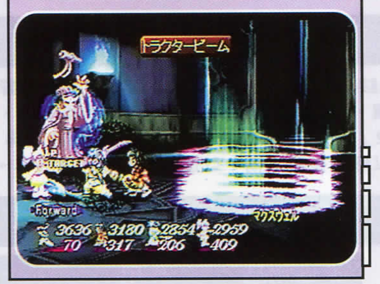


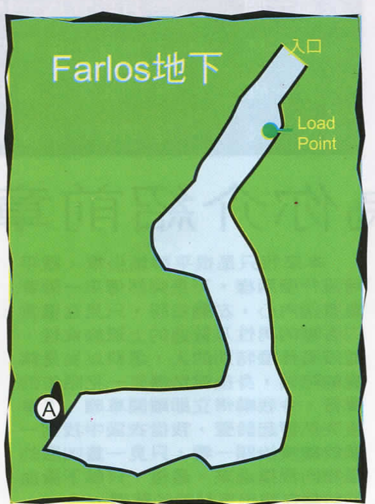
BOSS戰

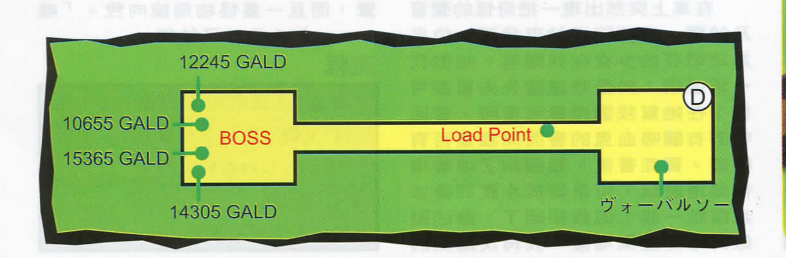
名稱：マクスウェル
HP：34000
攻擊屬性：無
可得經驗值：34002 EXP

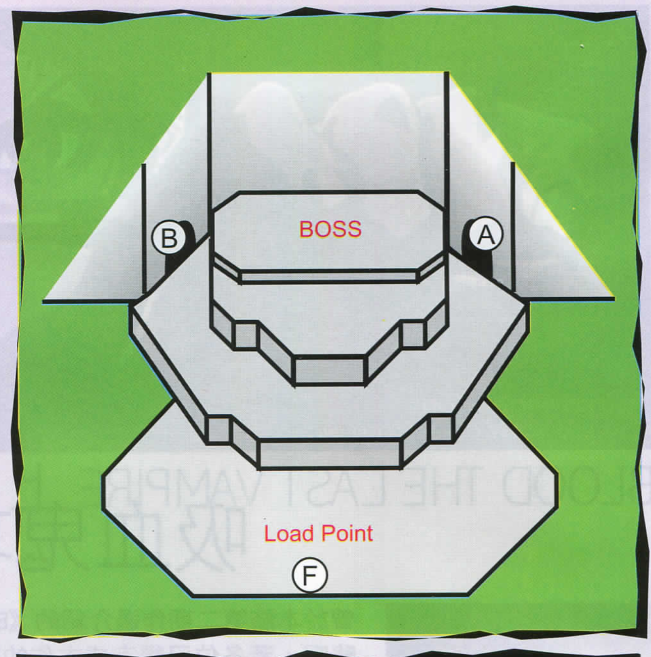
元素之大晶靈Maxwell可以自由轉移空間，因此同伴會比較難捕捉到他並向其作出攻擊。而在戰鬥時，各位可能會發現在戰場的地上有一個魔法陣，其實這裡是Maxwell向我方作出攻擊的地方，若魔法陣變成紅色攻擊便會開始，所以同伴在此時最好遠離此範圍。由於Maxwell的能力不太高，而所使出的攻擊又不是有太大的傷害，要將之打敗不是難事。

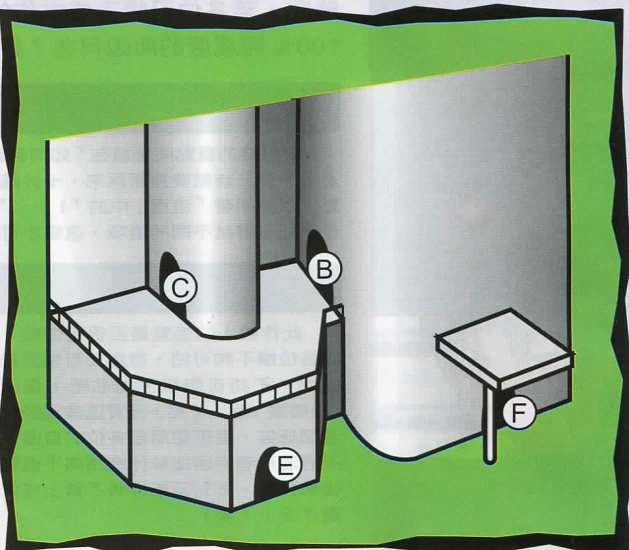


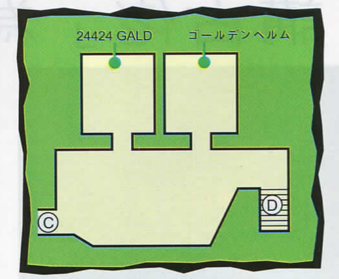


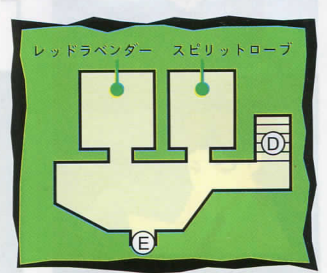




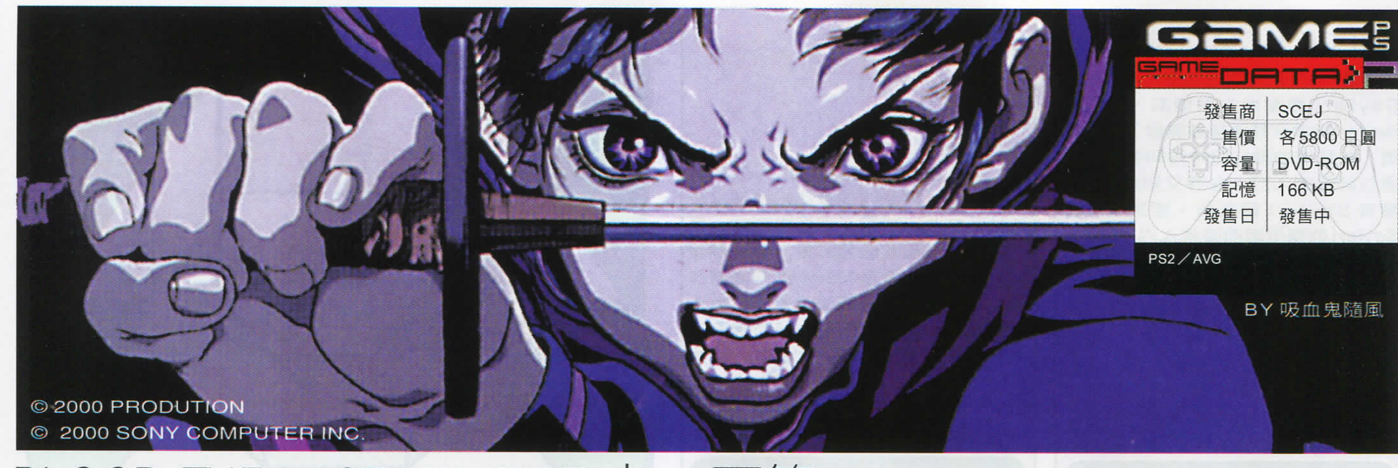












BLOOD THE LAST VAMPIRE 上、下篇
吸血鬼攻略上、下篇（上篇）



曾於本誌第二期作過介紹的《BLOOD THE LAST VAMPIRE 上、下篇》，決定為大家提供攻略呢，若各位已經完成本作的話，不妨留意看看自己有什麼地方遺留吧，又或是老是得不到100% 完成度的所因何在？好了，現在就為大家送上「上篇」的攻略！！

攻略重點

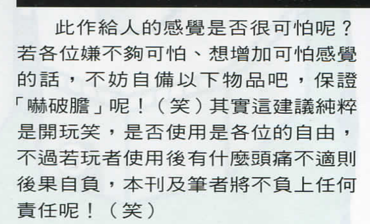
本攻略的重點將會放在「如何到達該結局」，由於遊戲除了對話選項會影響劇情，更會出現「鈴分歧」，若玩者錯過了一個分歧就要重新再來，十分麻煩，所以本攻略將會以「使各位更易明白、用最短的方法來完成各ENDING」為重點，玩者跟著「流程」中的「1」、「2」、「3」…的選項來回答就能到達結局，而其餘皆可以隨喜好來選擇選項，各位不妨多嘗試不同的選項，這樣才可以觀看多點劇情，以達至100% 的達成率。備注：遊玩時請開啟字幕。

玩遊戲時必備用品

此作給人的感覺是否很可怕呢？若各位嫌不夠可怕、想增加可怕感覺的話，不妨自備以下物品吧，保證「嚇破膽」呢！（笑）其實這建議純粹是開玩笑，是否使用是各位的自由，不過若玩者使用後有什麼頭痛不適則後果自負，本刊及筆者將不負上任何責任呢！（笑）

準備物品	作用
鈴鐺一個	一有鈴聲搖一搖，分歧出現不會少
茄汁一杯	主角身上佈滿鮮人血，玩者口中佈滿鮮茄汁
內醬一碟	牛肉正定人肉正，大家不妨試一試
蠟燭一枝	唔開電燈用蠟燭，深夜遊玩更有FEEL

「講古佬」為你介紹前章ENDING！

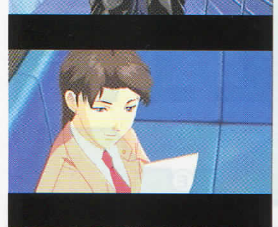


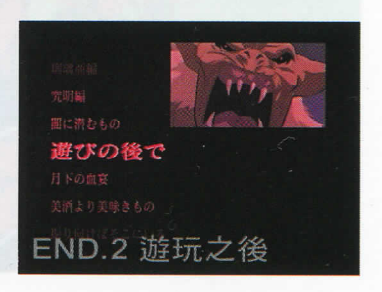
END.1 闇夜潛入者

本來我只是很平靜地坐車，跟平時沒什麼兩樣，可是突然傳來一陣寒意直透內心，左顧右盼，只見在進食口香糖的男性及普通的上班族女性，並沒有什麼特別的人，怎料以為是錯覺的時候，身後竟然傳來一把陌生的聲音，令我嚇得立即離開車廂。下車後突然響起鈴聲，我從衣袋中找到一個鈴鐺後抬頭一看，只見一隻凶惡的怪物向我撲過來。最後，只餘下染血的鈴鐺在發出鬼魅般的聲響…

流程

1.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時
2.去神田吧（神田まだ行くよ）
3.因為現在討厭人群（だから今も人込みは嫌いた）



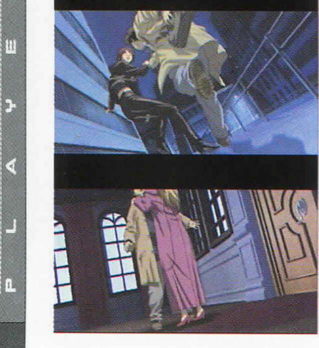


END.2 遊玩之後

在車上突然出現一把奇怪的聲音及鈴聲，當我回過神來發現一位名為琉璃亞的少女在我面前。她邀我一起遊玩，於是我建議先去買參考書；在她幫我選擇參考書時，曾因看到有關吸血鬼的書而問我是否有興趣。買完書後，我倆到了遊樂場快樂地遊玩，可是她於水族館要求我跟她一起，但我拒絕了。像逃避似的離開遊樂場後，我再次聽到鈴聲，而且一隻怪物飛撲向我。「噗——」鮮血染紅了鈴鐺…

流程

1.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。
2.去神田吧（神田まだ行くよ）

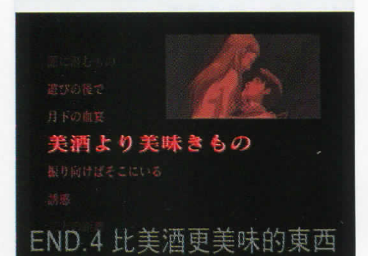


3.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時
4.好像忘記帶銀包！（そういえば財布を忘れたような）
5.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時
6.B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時



END.3 月下之血宴

過馬路時一名身穿奇怪衣著的少女突然向我大叫，令我整個身體都痛起來，此時一名短髮少女走來幫助我，正



END.4 比美酒更美味的東西

名為燈子的女性竟然知道我曾做過殺人的夢，更邀我到她的店「BLOOD」去。我們邊吃邊聊天，我不禁把自己曾被人欺負及把討厭的同學殺掉的事告訴燈子；待我說完後，燈子給予我一杯葡萄酒，我亦不疑有他地喝下。怎料突然覺得很想睡，醒來後發現雙手被反縛，此時燈子微笑說她是時候「吃飯」了，接著她便脫去身上的衣服，慢慢走近我身邊…

流程

1.沒有回答（答えない）
2.我在意（僕は気に入っている）
3.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。
4.去神田吧（神田まだ行くよ）
5.B.S.S：出現句子「ちょっとした

7.現在已在人群中冷靜下來（だも今は人込みの方が落ち著く）
8.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
9.向左望（左を見る）
10.B.S.S：出現句子「…行かないよ」時
11.去買參考書（參考書買いたいんだ）
12.B.S.S：出現句子「…もう、あ

當我在想我還是比較喜歡長髮女性時，一位有著漂亮長髮的女性走來，原來她拾到我的鈴鐺。打過招呼後她便離開，反而是短髮少女告訴我她叫琉璃亞，並邀我到她家去，不過我拒絕了。回家途中經過公園看到一隻怪物，而它的血盆大口正為我而張…

流程

1.好痛！「痛い…！」
2.咦？（え？）

事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時
6.忘記帶銀包！（そういえば財布を忘れたような）
7. 現在已在人群中冷靜下來（だも今は人込みの方が落ち著く）
8.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
9.向橫望（横を見る）
9.…很冷…（…寒い…）
10.謝謝你（ありがとう）
11.打招呼（挨拶する）
12.喜歡長髮的女子（ロングの子が好み）
13.謝謝你（ありがとう）
14.咦？（え？）
15.B.S.S：出現句子「あなた…人を殺した夢、見た事ある？」時
16.B.S.S：出現句子「いきましょう」時
17.不是、沒這種事（いや、そんな事ないけど）

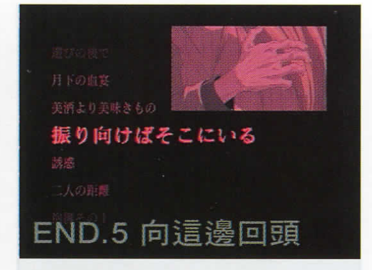
たしには田係ないけどね」時
13.B.S.S：出現句子「吸血鬼の本」時
14.有興趣（興味あるんだ）
15.不要，想另一様想要的東西吧（いらないよ、別に欲しいと思わないし）
16.…我是這樣認為（…そうだと思う）

3.很怪（怪しむ）
4.喜歡長髮的女子（ロングの子が好み）
5.……
6.咦？（え？）
7.回去了…（帰ってもいいかな…）
8.對不起（ごめんね）

18.就算說為什麼（どうしてって言われても）
19.B.S.S：出現句子「どうかしたの？」時
20.跟女孩子兩個人的時候（女の子と二人きりに）
21.看得出肚餓嗎？（お腹が空いてるように見えたのかな？）
22.甘甜（甘い…）
23.嗯（うん）
24.這是什麼（なんでそれを）
25.哪一日？（あの日？）
26.沒有想一些恐怖的事（怖いと思はわなかった…）
27.這是我幹的嗎？（あれは僕がやったの？）
28.變強？（強くなれるの？）
29.配合我的口（僕の口に合っていた）
30.說話（話す）
31.……







END.5 向這邊回頭

因為跟家人相處得不太好，所以我獨自出外買參考書，可是在前往書店途中突然身體感到不適，幸好遇到一位短髮少女琉璃亞幫助我。當我想著自己比較喜歡長髮少女時，竟然出現一位長髮少女燈子，她還跟琉璃亞打招呼。其後琉璃亞邀我到她家，我到達後不斷詢問有關燈子的事，也有提及我自己的事，後來覺得太晚便告辭回家，怎料竟於公園看到燈子，她的嘴邊沾著血，還向著我那方迫近…

流程

1. 回答（答える）
2. 好痛！（痛い…！）
3. 打招呼（挨拶する）
4. 喜歡長髮的女子（ロングの子が好み）
5. 那位燈子小姐是…？（あの燈子て子ち…？）
6. 何時開始是朋友？（いつから友達なの？）
7. 不覺得是恐怖（怖いとは思わなかった）
8. 琉璃亞知道些什麼（琉璃亞は何か知っている）
9. 這是我幹的嗎？（あれは僕がやったの？）
10. 變強？（強くなれるの？）
11. 那聲音很可怕（あの声が怖かった）
12. 喜歡夜晚（夜が好きだ）

END.6 誘惑

跟燈子邊吃飯邊聊天，跟她提到我把同學殺死的事，一陣厭惡感湧上，那個根本不是我，我不會做那些事的，我激動地跟燈子說。之後燈子決定跟我到公園走走，她說我跟她是同類，並已經等了我十年，更問我願不願意跟她一起；似夢非夢的感覺，我答應了燈子的請求，於是她高興地走上前擁抱、接吻著我，此時水手服少女出現攻擊燈子，但燈子只說了句「太遲了」便離開。而地上躺著的，是已乾枯的我…

流程

1. 不回答（答えない）
2. 我在意（僕は気に入っている）
3. B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。
4. 去神田吧（神田まだ行くよ）
5. B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時
6. 好像忘記帶銀包！（そういえば財布を忘れたような）
7. 已經在人群中平靜下來（だも今は人込みの方が落ち着く）
8. B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
9. 向橫望（横を見る）
10. …很冷…（…寒い…）
11. 謝謝你（ありがとう）
12. 打招呼（挨拶する）
13. 喜歡長髮的女子（ロングの子が好み）
14. 謝謝你（ありがとう）
15. 咦？（え？）
16. B.S.S：出現句子「あなた…人を殺した夢、見た事ある？」時
17. B.S.S：出現句子「いきましょう」時
18. 不是，沒這種事（いや、そんな事ないけど）
19. 就算說為什麼（どうしてって言われても）
20. 所有？（すべてを？）
21. 覺得恐怖…（怖いと思った…）
22. 不是我！（僕じゃない！）
23. 配合我的口（僕の口に合っていた）
24. 說話（話す）
25. 已經十分嫌惡（…嫌な気分だった）
26. 沒有這樣的事（そんな事ないよ）
27. …嗯（…うん）



END.7 二人之距離

雖然跟琉璃亞渡過了開心的一夜，但人此終要分別的，我們也不例外。分開了之後，我還以為以後再沒機會再會，怎料她竟然於一個大雨夜致電給我要求我到教會，我當然立即趕去找她了。到達後我看到她很辛苦的樣子，並要求我回去，覺得奇怪的我只好不斷詢問她有什麼事，突然她像受不了的樣子，哭著倒進我的懷中。滿面淚水的她一直望著我的脖子，最後她終於恨恨的咬下去，把血和她的淚一起吞下…

流程

1. 回答（答える）
2. B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。
3. 去神田吧（神田まだ行くよ）
4. B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時
5. 好像忘記帶銀包！（そういえば財布を忘れたような）
6. B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時
7. B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時
8. 已經在人群中平靜下來（だも今は人込みの方が落ち着く）
9. B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
10. 向左望（左を見る）
11. B.S.S：出現句子「…行かないよ」時



12.去買參考書
（参考書買いたいんだ）
13.B.S.S：出現句子「吸血鬼の本」時
14.因為害怕恐怖的東西
（怖いの苦手だから）
15.說、說的是
（そ、そうだね）
16.這裡是你的家？
（ここで暮らしてるの？）
17.為什麼要我？
（どうして僕を？）
18.覺得恐怖…
（怖いと思った…）
19.琉璃亞知道些什麼
（琉璃亞は何か知っている）

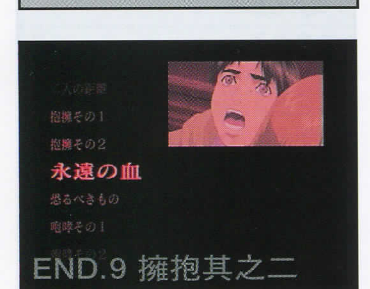
二人の距離
抱擁その1
抱擁その2
永遠の血
恐るべきもの

END.8 擁抱其之一

狂風、暴雨－完完全全是今天的寫照，回到家後無所事事，卻突然收到一個電話要求我到教堂去。到達後看到燈子站在門前向我招手，雖然覺得她面上的笑容有點令人心寒，但我還是跟她進入教堂。進入後她擁抱著我，像個母親似的撫摸我的頭，我沉溺在她的溫柔之中，沒留意她的口正慢慢張開，口腔中佈滿尖銳的牙齒，而其「目標物」當然就是我那鮮嫩的脖子了…

流程

1.回答
（答える）

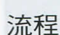


END.9 擁抱其之二

今次看到少女小夜在追殺怪物，令我想起小時候曾被怪物攻擊過、以及因為它而把同學殺了的事情，她忠告我快點離開，可是現在我沒時間想這些事，因為母親不見了，幸好母親後來打電話回來要我到教會。怎料教會門口的根本不是母親而是燈子，她領我進入教會後告訴我母親在她的體內，跟她的血混成一體了，還問我要不要也跟母親在一起。最後迎接我的，當然就是燈子尖銳的牙齒…

20.不是我！
（僕じゃない！）
21.那聲音很恐怖
（あの聲が怖かった）
22.B.S.S：出現句子「ね、遊びに行こ！」時
23.討厭奇怪的地方
（へんなところは嫌だょ）
24.不要這樣，姐姐！
（やめてくださいっ、お姉さん！）
25.嗯、係
（は、はい）
26.啊、嗯
（う…うん）
27.嗯
（うん）

2.很痛！
（痛い…！）
3.啊？
（え？）
4.打招呼
（挨拶する）
5.好像很親暱
（なんだか馴れ馴れしい）
6.多謝
（ありがとう）
7.嗯
（うん）
8.說、說的是
（そ、そうだね）
9.很好的地方
（すごいところだね）
10.這制服的人…
（あの制服の子…）
11.覺得恐怖
（怖いと思った…）

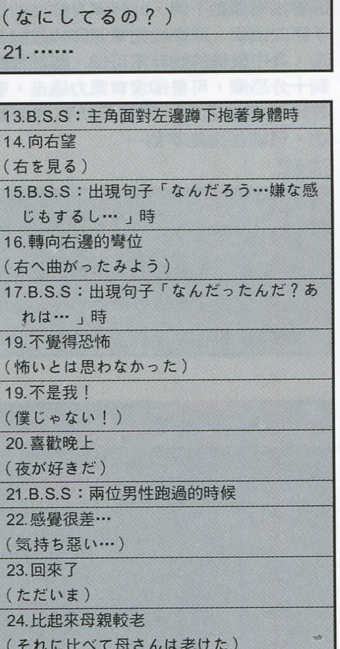


流程

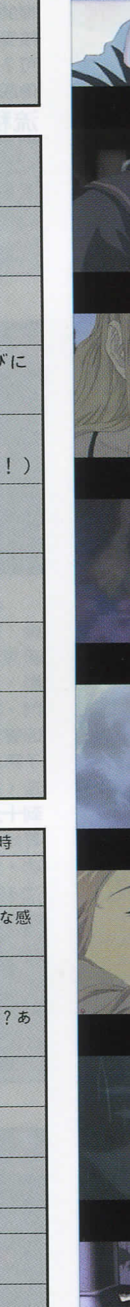
1.回答
（答える）
2.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親っていうのはちょっと問題かもしれない」時。
3.去神田吧
（神田まだ行くよ）
4.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた… 」時
5.好像忘記帶銀包！
（そういえば財布を忘れたような）
6.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ 」時
7.B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ 」時
8. 已經在人群中冷靜下來
（だも今は人込みの方が落ち著く）
9.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
10.向左望
（左を見る）
11.B.S.S：向左望見到琉璃亞時
12.好痛！
（痛い…！）

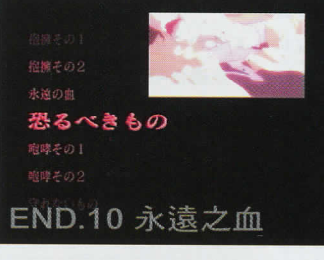
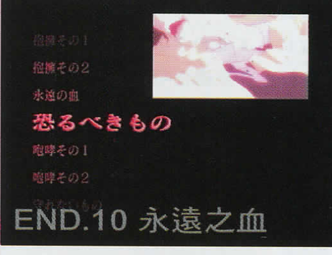
28.做什麼？
（なにしてるの？）
29.好、當是禮物吧
（いいよ、そんなお禮なんそ）
30.血液騷動著
（血が騒ぐんだ）
31.就這樣進入吧
（そっと入る）
32.B.S.S：出現句子「そろそろお腹も空いた頃だろう」時
33.整年也沒有得到什麼似的
（まるで年をとってないみたいだ）
34.這到底怎樣？
（それがどうしたの？）
35.返回客廳
（居間へ戻る）

12.琉璃亞不是知道嗎
（琉璃亞が知るわけないか）
13.不是我！
（僕じゃない！）
14.被那把聲音支配
（あの聲が支えになってた）
15.B.S.S：出現句子「ね、遊びに行こ」時
16.不要這樣啦，姐姐！
（やめてくださいっ、お姉さん！）
17.不用了
（遠慮します）
18.啊…嗯
（う…うん）
19.嗯
（うん）
20.怎麼了？
（なにしてるの？）
21.……



13.B.S.S：主角面對左邊蹲下抱著身體時
14.向右望
（右を見る）
15.B.S.S：出現句子「なんだろう…嫌な感じもするし… 」時
16.轉向右邊的彎位
（右へ曲がったみよう）
17.B.S.S：出現句子「なんだったんだ？あれは… 」時
19.不覺得恐怖
（怖いとは思わなかった）
19.不是我！
（僕じゃない！）
20.喜歡晚上
（夜が好きだ）
21.B.S.S：兩位男性跑過的時候
22.感覺很差…
（気持ち惡い…）
23.回來了
（ただいま）
24.比起來母親較老
（それに比べて母さんは老けた）



END.10 永遠之血

寧靜的教堂跟外面的天氣成正比，可是並沒有平靜我的內心，當燈子擁抱著我的時候，嘔心的感覺湧上心頭，令我不由自主地推開了她。燈子並沒有在意，反而牽著我的手到祭壇前，她把我推到祭典上並於我脖子上咬了一口，怨恨的感覺立刻湧上心頭。為什麼我非要接受這樣的命運不可？為什麼我非死不可？此時我突然想起爺爺曾說過的一個傳說——一個有關吸血鬼的傳說…

流程

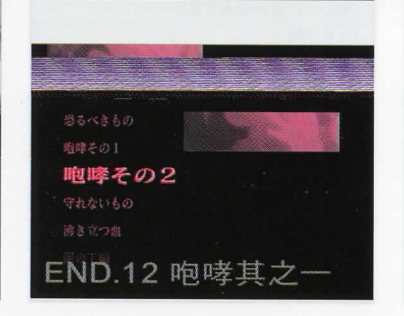
1. 回答
（答える）
2. 很痛！
（痛い…！）
3. 啊？
（え？）
4. 打招呼
（挨拶する）
5. 好像很親暱
（なんだか馴れ馴れしい）
6. 多謝
（ありがとう）
7. 嗯
（うん）
8. 說、說的是
（そ、そうだね）
9. 了不起的地方
（すごいところだね）
10. 這穿制服的人…
（あの制服の子…）
11. 覺得恐怖…
（怖いと思った…）
12. 琉璃亞不是知道嗎
（琉璃亞が知るわけないか）
13. 不是我！
（僕じゃない！）
14. 被這把聲音支配著
（あの聲が支えになってた）
15. B.S.S：出現句子「ね、遊びに行こ」時
16. 不要這樣啦，姐姐！
（やめてくださいっ、お姉さん！）
17. 不用了
（遠慮します）
18. 啊…嗯
（う…うん）
19. 嗯
（うん）
20. 怎麼了？
（なにしてるの？）
21. ……
22. 就這樣進入
（そっと入る）
23. ……
24. B.S.S：出現句子「それは我たちが生き延びる為の初步的なテクニックだわ」時

END.11 恐懼之物

我於燈子正要奮力地咬著我時推開她，而自己亦因為跌在牆角而看到已被吸鬼的牧師，此時門口出現小夜的身影，她叫我先離開讓她一人跟燈子戰鬥。我很快地逃到外面去，可是雙腳卻因害怕而彈動不得，此時滿身鮮血的燈子再次出現，原來她把電源關掉趁機溜走，身中數槍的她非常可怕。雖然我感到十分恐懼，可是卻沒有氣力逃走，看著她慢慢走過來，所有反抗都徒勞無功，只能任由她宰割…

流程

1. 回答
（答える）
2. B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」」時。
3. 去神田吧
（神田まで行くよ）
4. B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時
5. 好像忘記帶銀包！
（そういえば財布を忘れたような）
6. B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時
7. B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時
8. 已經在人群中冷靜下來
（だも今は人込みの方が落ち著く）
9. B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
10. 向左望
（左を見る）
11. B.S.S：向左望見到琉璃亞時
12. 好痛！
（痛い…！）
13. B.S.S：主角面對左邊蹲下抱著身體時
14. 向右望
（右を見る）
15. B.S.S：出現句子「なんだろう…嫌な感じもするし…」時
16. 轉向右邊的彎位
（右へ曲がったみよう）
17. B.S.S：出現句子「なんだったんだ？あれは…」時
18. 不覺得恐怖
（怖いとは思わなかった）
19. 不是我！
（僕じゃない！）
20. 喜歡晚上
（夜が好きだ）
21. B.S.S：兩位男性跑過的時候
22. 感覺很差…
（気持ち惡い…）
23. 回來了
（ただいま）
24. 比起來母親比較老
（それに比べて母さんは老けた）
25. B.S.S：出現句子「さあ…母さんと一緒になりましょう」時
26. B.S.S：出現句子「あなたの血を分け与えて」時



END.12 咆哮其之一

開了教會後，我立即站起來準備逃走，經過考慮之後決定向右邊逃，怎料只是走了數步便放棄了，因為我看到燈子帶著恐怖的笑容對著我，右手已經變成怪物的燈子把我壓向牆邊，此時小夜追了出來，不過燈子並沒有理會她，還在她面前吸吮我的血液。面容扭曲的我開始看不清前方，不過耳朵還聽到小夜的尖叫聲，那叫聲淒厲得令人為之心疼，可是我卻不明白她是為了什麼而咆哮，是為了我嗎…？

流程

1. 回答
（答える）
2. B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。



3.去神田吧
（神田まだ行くよ）

4.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時

5.好像忘記帶銀包！
（そういえぱ財布を忘れたような）

6.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時

7.B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時

8.已經在人群中平靜下來
（だも今は人込みの方が落ち著く）

9.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時

10.向左望
（左を見る）

11.B.S.S：向左望見到琉璃亞時

12.好痛！
（痛い…！）

13.B.S.S：主角面對左邊蹲下抱著身體時

14.向右望
（右を見る）

15.B.S.S：出現句子「なんだろう…嫌な感じもするし…」時

16.看看右邊的彎位
（右へ曲がったみよう）

17.B.S.S：出現句子「なんだったんだ？あれは…」時

18.不覺得恐怖
（怖いとは思わなかった）

19.不是我！
（僕じゃない！）

20.喜歡晚上
（夜が好きだ）

21.B.S.S：兩位男性跑過的時候

22.感覺很差…
（気持ち悪い…）

23.回來了
（ただいま）

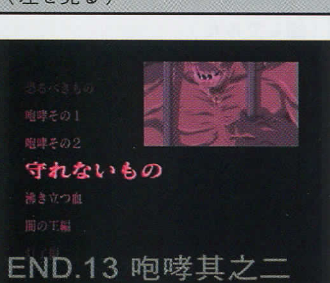
24.比起來母親較老
（それに比べて母さんは老けた）

25.B.S.S：出現句子「さあ…母さんと一緒になりましょう」時

26.B.S.S：出現句子「あなたの血を分け与えて」時

27.B.S.S：主角飛彈出來，爬起來要逃走時

28.…是右邊
（…右だ）



思考了一會後我決定躲在儲物室中，怎料在我將要進入時卻被燈子發現到，因此我雖然順利進入儲室物，燈子還是不肯放過我而不斷敲打門扉。她以母親的聲音要求我開門，在我動搖時燈子趁機把門打破。再次跟燈子對峙，她並沒有多作等待便撲了過來，而小夜亦在此時出現，可是已經太遲了，因為燈子已經開始吸吮我的血液，對著無助的我小夜只能報上憤怒的咆哮聲…

流程

1.回答
（答える）

2.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。

3.去神田吧
（神田まだ行くよ）

4.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時

5.好像忘記帶銀包！
（そういえぱ財布を忘れたような）

6.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時

7.B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時

8.已經在人群中平靜下來
（だも今は人込みの方が落ち著く）

9.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時

10.向左望
（左を見る）

11.B.S.S：向左望見到琉璃亞時

12.好痛！
（痛い…！）

13.B.S.S：主角面對左邊蹲下抱著身體時

14.向右望
（右を見る）

15.B.S.S：出現句子「なんだろう…嫌な感じもするし…」時

16.轉向右邊的彎位
（右へ曲がったみよう）

17.B.S.S：出現句子「なんだったんだ？あれは…」時

18.不想一些恐怖的事
（怖いとは思わなかった）

19.我不是！
（僕じゃない！）

20.喜歡晚上
（夜が好きだ）

21.B.S.S：兩位男性跑過的時候

22.感覺很差…
（気持ち悪い…）

23.回來了
（ただいま）

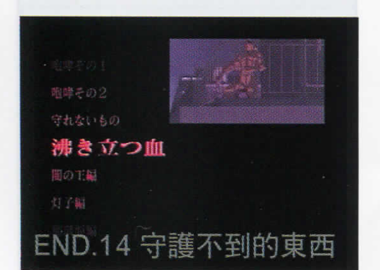
24.比起來母親較老
（それに比べて母さんは老けた）

25.B.S.S：出現句子「さあ…母さんと一緒になりましょう」時

26.B.S.S：出現句子「あなたの血を分け与えて」時

27.B.S.S：主角飛彈出來，爬起來要逃走時

28.…進入儲物室
（…物置に隠れよう）



跟琉璃亞只相處了一天，卻彷如情侶般親密，因此當琉璃亞請我到教堂時我沒有遲疑。到達後我看到她受傷了，她辛苦的請我離開，我知道她想要我的血，卻不捨得咬下來。當她終於忍不住要咬我時小夜出現，琉璃亞把我推開，微笑地接受小夜無情的殺戮，我看著琉璃亞的血及染了血的鈴鐺，身體內的「它」被喚醒，我變成了一隻怪物，向著上天悲鳴，像是在詢問為何要奪走琉璃亞…

流程

1.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。

2.去神田吧
（神田まだ行くよ）

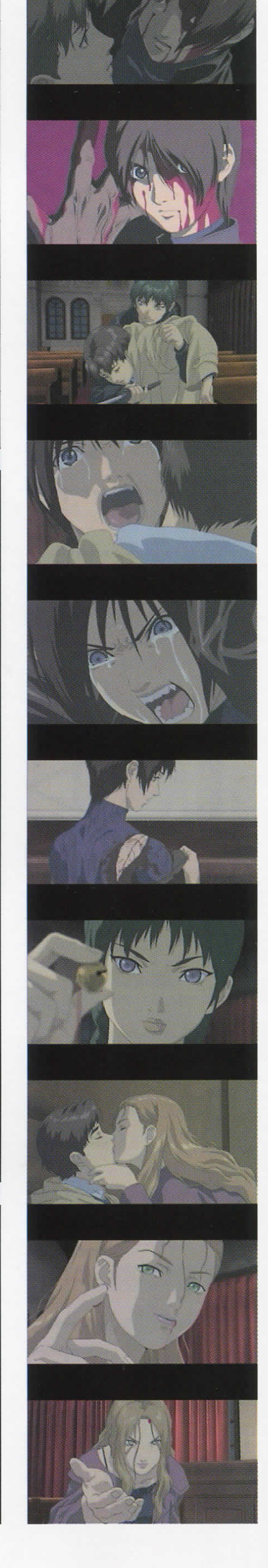
3.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時

4.好像忘記帶銀包！
（そういえぱ財布を忘れたような）

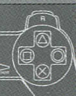
5.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時

6.B.S.S：出現句子「近所にあんな子いたっだ」時

7.已經在人群中平靜下來
（だも今は人込みの方が落ち著く）







BLOOD THE LAST VAMPIRE

吸血鬼攻略上、下篇

8.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時

9.向左望
（左を見る）

10.B.S.S：出現句子「…行かないよ」時

11.想買參考書
（参考書買いたいんだ）

12.B.S.S：出現句子「…もう、あたしには田係ないけどね」時

13.B.S.S：出現句子「吸血鬼の本」時

14.有興趣
（興味あるんだ）

15.不介意
（かまわないけど）

16.明明是可怕…
（恐ろしいものなのに…）

17.雖然不是這樣，但…
（…そうじゃないけど）

18.B.S.S：出現句子「え…？」時

19.感覺很差
（田持ち悪い）

20.B.S.S：出現句子「おいしい…」時

END.15 沸騰的血

與琉璃亞告別後，我決定回家睡覺，獨自走在晚上的公園，發覺自己其實挺喜歡黑夜的。「鈴－」怎麼突然聽見鈴聲？也許是因為剛剛跟人提及往事，而令自己產生幻覺吧？「鈴－」鈴聲又響起了，而且我的身體亦漸漸起變化，由人的手變成怪物的手…很快地，「我」再也不存在，只餘下一隻怪物於屋頂叫囂…



END.16 闇之王篇

燈子以琉璃亞的名義找我，其目的是殺死我，在千鈞一髮之際小夜趕到，而我則因被燈子用力拋下而暈倒。燈子在跟小夜戰鬥時變回其怪物原態，並不斷殺害小夜的同伴，最後更以其同伴為盾以阻礙小夜攻擊。幸好小夜以心眼來找出燈子所在之處，並以劍把她消滅。直至小夜把一切解決，我還處於昏睡狀態，小夜跟她爺爺一起在旁邊等待我醒來，到底她們為什麼要幫助我？

21.B.S.S：鈴鐺出現後主角回頭時

22.啊
（うん）

23.覺得變得不好
（悪いなって思って）

24.說、說的是
（そ、そうだね）

25.這裡是你的家？
（ここだ暮ちしてるの？）

26.一個人不寂寞嗎？
（一人だ寂しくない？）

27.覺得恐怖
（怖いと思った）

28.琉璃亞知道些什麼
（琉璃亞は何か知ったいる）

29.不是我！
（僕じゃない！）

30.被那聲音支配著
（あの田が支えになってた）

31.很可怕
（怖いよね）

32.好
（いいよ）

33.B.S.S：出現句子「遊びに行こ！」時

34.B.S.S：出現句子「そんなにくっつかないでよ」時

35.明白
（わかった）

36.啊…嗯
（う…うん）

37.嗯
（うん）

38.什麼事？
（なにしてるの？）

39.強行帶過去
（強引なんだもん）

40.B.S.S：出現句子「ぼ、僕も…」時

41.說點話
（話してみた）

42.可怕到令人顫震
（怖くて震えてくるんだ）

43.就這樣進入吧
（そっと入る）

44.整年也沒得到什麼
（まるだ年をとってないみたいだ）

流程

＊這個結局需要血度100%

1.回答
（答える）

2.好痛！
（痛い…！）

3.啊？
（え？）

4.打招呼
（田田する）

5.好像很親暱
（なんだか馴れ馴れしい）

6.唔該
（どうも）

7.嗯
（うん）

8.說、說的是
（そ、そうだね）

9.……

10.琉璃亞是…
（琉璃亞はさ…）

11.通常做些什麼？
（いつもなにしてるの？）

12.不覺得恐怖
（怖いとは思わなかった）

13.琉璃亞知道些什麼
（琉璃亞は何か知っている）

14.這是我所做的事嗎？
（あれは僕がやったいる？）

15.變強？
（強くなれるの？）

16.被那聲音支配著
（あの田が支えになってた）

17.喜歡夜晚
（夜が好きだ）

流程

1.不回答
（答えない）

2.我也有煩惱的事
（僕は煩わしいと思う事もある）

3.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時

4.是教會斜路下的書店，但
（教田の田の下の本屋だけど）

5.好冷
（…寒い…）

6.……

7.打招呼
（田田する）

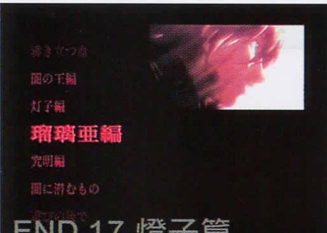
8.喜歡短髮女子
（ショートの子が好み）

9.唔該
（どうも）

10.啊？
（え？）

11.說、說的是
（そ、そうだね）

12.了不起的地方
（すごいところだね）
13.有關燈子…
（あの燈子って子さ…）
14.十分美麗
（綺麗だよね）
15.B.S.S：出現句子「燈子と一緒に行きたかつた？」時
16.覺得恐怖
（怖いと思った）
17.琉璃亞知道些什麼
（琉璃亞は何か知っている）
18.不是我！
（僕じゃない！）
19.那聲音好恐怖
（あの声が怖かった）
20.B.S.S：出現句子「ね、遊びに行こ」時
21.討厭奇怪的地方
（へんなとこにろは嫌だよ）
22.不要這樣、姐姐
（やめてくださいっ、お姉さん）
23.嗯、係
（は、はい）
24.不是這回事喇
（そんな事ないよ）
25.你正在做什麼？
（なにしてるの？）
26.就這樣進入吧
（そっと入る）
27.B.S.S：出現句子「そろそろお腹も空いた頃だろう」時
28.比起來母親比較老
（そらに比べ母さんは老けた）
29.返回客廳
（居間へ戻る）
30.B.S.S：出現句子「それは我たちが生き延びる為の初步的なテクニックだわ」時
31.B.S.S：出現句子「あなたの血を分け与えて」時
（續下篇）



END.17 燈子篇

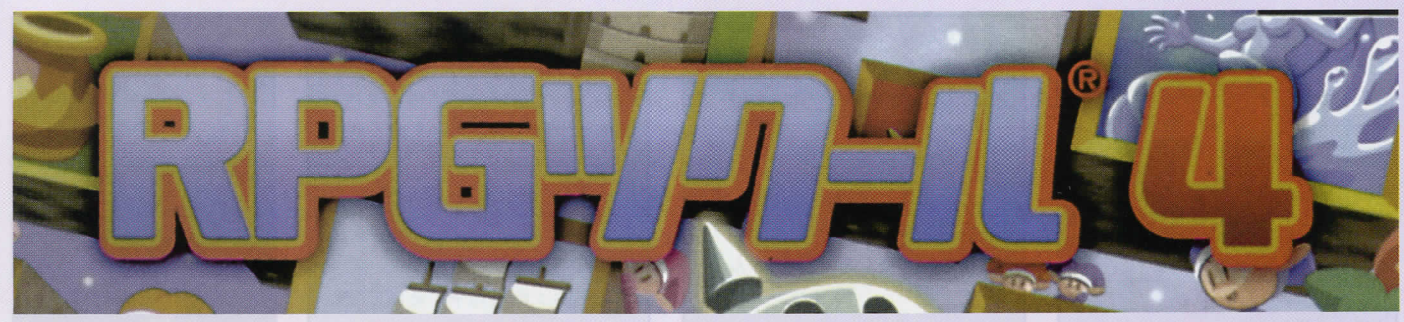
燈子以有關我的將來為由要求我到教堂找她，她說我時常造的那個夢其實是現實，我問「這是代表我是吸血鬼嗎？」燈子輕蔑地笑了笑，說我看小說太多了，我的真正身份是「翼手」才對。我並不願意相信她的說辭，要是她說的全是事實，那我豈不是殺人兇手？怎料她突然把手指割破並叫我吸吮，我像中了邪似的做了她所吩咐的事，由輕吮變成不願放手，而燈子的笑面像是在說「感覺好」吧？

流程

1.不回答
（答えない）
2.我在意
（僕は気に入っている）
3.B.S.S：出現句子「子離れしてない父親ったいうのはちょっと問題かもしれない」時。
4.去神田吧
（神田まだ行くよ）
5.B.S.S：出現句子「ちょっとした事から僕は高校へ通ういのをやめた…」時
6.好像忘記帶銀包！
（そういえば財布を忘れたような）
7.B.S.S：出現句子「いけない…忘れたみたいだ」時
8.已經在人群中平靜下來
（だも今は人込みの方が落ち著く）
9.B.S.S：吃口香糖的男性轉過來時
10.向橫望
（横を見る）
11.…很冷…
（…寒い…）
12.謝謝你
（ありがとう）
13.打招呼
（挨拶する）
14.喜歡長髮的女子
（ロングの子が好み）
15.謝謝你
（ありがとう）
16.咦？
（え？）
17.B.S.S：出現句子「あなた…人を殺した夢、見た事ある？」時
18.B.S.S：出現句子「いきましょう」時
19.不是，沒這種事
（いや、そんな事ないけど）
20.為什麼這樣說
（どうしてって言われても）
21.沒有聆聽
（聞いてないよ）
22.不覺得恐怖
（怖いとは思わなかった…）
23.這是我幹的嗎？
（あれは僕がやったの？）
24.不想變強
（強くなんてなりたくない）
25.不配合我的口
（僕の口に合わなかった）
26.不說話
（話さない）
27.B.S.S：出現句子「ねえ、私を見て」時
28.B.S.S：把怪物搬走，只餘下小夜及主角時
29.這怪物是…
（あの化け物は…）
30.就這樣進入吧
（そっと入る）
31.……
32.B.S.S：出現句子「私、あなたが…」時
33.B.S.S：出現句子「あなたの血を分け与えて」時
（續後篇）







教你如何製作中文 RPG（第二講）

RPG 創作室 4

GAME DATA

售價	6800 日圓
容量	CD-ROM
記憶	3 BLOCKS~∞
發售日	發售中(12月7日)
遊戲類型	SLG

生產商：ENTERBRAIN

TEXT BY MS

在上期教過大家如何製作魔法、道具、必殺技、角色、職業、標題字及輸入中文字後，現在便教大家如何製作整個遊戲最重要的部份，那就怪物、地圖、系統設定以及故事進行，只要把以上的步驟完成，你的遊戲便可以進行測試，若是感到有不妥的地方，便可以作出修改，然後就可以拿你的遊戲給朋友玩啦！順帶一提，這遊戲是對應即將推出的《音樂創作室 3》和隨此遊戲附送的《角色創作室》。

怪物設定

說到「怪物（モンスター）設定」，基本上玩者可設定250種不同種類的怪物，同樣要為牠們改名和設定能力（ステータス），其他則是牠們的屬性、戰鬥設定、寶物設定（寶箱設定）以及樣貌（グラフィック），如果玩者覺得為每隻怪物改名是十分麻煩，可以在設定樣貌處的保留名字（名前保を存）中，選擇是（はい）來令到那怪物用回本身的名字，這樣玩者就可以不用煩惱。

於戰鬥設定中，是設定怪物在戰鬥時所作出的行動，而且當中擁有很多不同的行動選擇，分別是「BT的初期值（BTの初期值）」、「強度（高さ）」、「反擊率（反擊確率）」、「攻擊程序（攻擊パターン）」、「魔法判定確率」、「魔法傷害（魔法パターン）」和「必殺技傷害（必殺技パターン）」。當中最為複雜的是「攻擊程序」，在這兒共有七項不同的程序，玩者可以在這七項程序中設定那怪物以甚麼型式的確率來進行戰鬥，不過在每個型式分別有自己的行動項目（日文解釋可見下表），只要在四項型式中選出七項來，並加上確率便可以完成該怪物的攻擊程序。

「魔法判定確率」是修改怪物對各種能力上的魔法判定，「魔法傷害」及「必殺技傷害」是用來修定各種魔法的傷害度。而「寶箱設定」就是設定怪物本身手持的道具，當中也有被偷（盜める）及死後留下的道具確率設定。最後的所要回數（所要ターン數），就讓玩者查看是你設定完一隻怪物後，那怪物會在幾多回合內能把牠打倒，這個數目很重要啊！



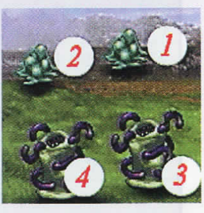
◆怪物的顏色（カラー）都可以選擇

日文	中文	類別
マヒ攻撃	麻疹攻擊	直接攻擊系
眠り攻撃	睡眠攻擊	直接攻擊系
攻撃ミス	攻擊失敗	直接攻擊系
タメ攻撃	儲氣（在內可選回數「ターン」和倍數）	直接攻擊系
狙い撃ち	狙擊	直接攻擊系
何もしない	甚麼都不做	行動系
何もしないが反撃	甚麼都不做但會反擊	行動系
隠れる	隱身	行動系
仲間を呼ぶ	呼喚同伴	行動系
MP を奪う	奪 MP	行動系
アイテムを奪う	奪道具	行動系

（註：由於部份日文漢字的意思與中文相同，在此表不會收錄該項效果）

怪物隊伍

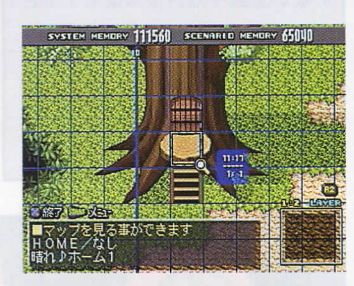
怪物隊伍（モンスターユニット）一項；是用來設定遊戲中出現的怪物隊伍，首先為隊伍改名（ユニット名），然後設置各怪物的位置，不過一隊中只能容納四個 S 或 M SIDE（サイズ）的怪物，若是一個 LL SIDE 的怪物，就只能得牠一個，S SIDE 和 M SIDE 同時配置時就當一個L SIDE計算。而最後一項的是 TEST BATTLE（テストバトル），當定好戰鬥對象後便可以開始進行測試。



設計地圖

地圖（マップ）分成三個類別，分別是「迷宮地圖（ダンジョンマップ）」、「DEFAULT地圖（デフォルトマップ）」和「FIELD 地圖（フィールトマップ）」。「迷宮地圖」是用來製作街、室內和迷宮，並收錄了40種以上的配件。而「DEFAULT 地圖」則是一些早已設計好的地圖，若玩者覺得自己設計十分麻煩時，也可以選用這些地圖。最後的「FIELD 地圖」；就是遊戲的世界地圖，同樣就40種以上的配件供玩者自己組合。

有一點玩者必須緊記，每一幅地圖也要有一個名稱，要改名就要在設計地圖時呼出 MENU，在「設定」一項中更改名稱。當中亦有這幅地圖所用的BGM、天氣和背景畫的設定，不過這只限於「迷宮地圖」和「DEFAULT 地圖」使用（BGM除外）。其中還有一項「LUSTER（ラスター）」的指令，把它開動的話，畫面會出現一些微波。





© 2000 ENTERBRAIN,INC／argent
© 2000 ENTERBRAIN,INC／SPLINE CO.,LTD.

操作方法

方向掣	移動游標
□掣	剪下＆貼上
△掣	複製＆貼上
○掣	配件配置
╳掣	取消
SELECT 掣	呼出配件畫面

START 掣	轉換 MENU
R1 掣	SPUIT（スポイト）機能
R2 掣	轉換圖層（LAYER）
L1 掣	格子表示 NO/OFF
L2 掣	屬性表示 NO/OFF

PARTS 日文對照表

日文	中文	類別
ピラミッド	金字塔	迷宮地圖
カジノ	賭場	迷宮地圖
キノコ	磨菇村	迷宮地圖

（註：由於部份日文漢字的意思與中文相同，在此表不會收錄該項解釋）

系統設定

其實系統設定（システム環境設定）是十分有趣的一項，那是用來設定你這個 JOB 的名（プロジェクト名）、製作人的名單（製作スタッフ名）和故事名（シナリオ名）。而能力的名稱（パラメータの名前）和特殊指令名（特殊コマンド名）也是在這兒更改。

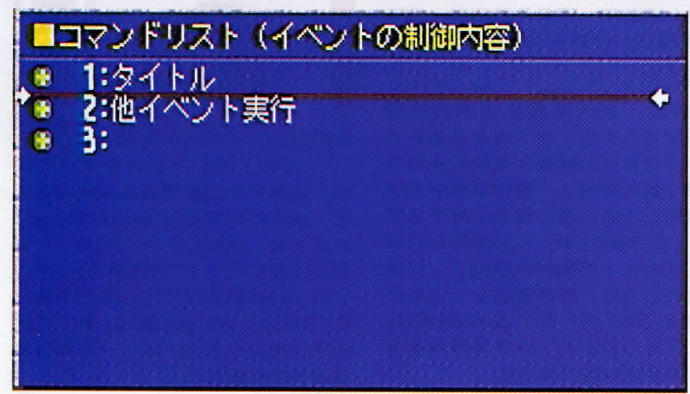
為免被別人胡亂修改，系統密碼（システムパスワード）則是用來鎖上這個記錄，但千萬不要連自己都忘了密碼，因為在每次開機 LOAD DATA 時，玩者是需要輸入。接下來的是 WINDOW（ウィンドウ）表示的顏色設定，以及戰鬥時對應震動手掣（戰鬥時バイブレーション）等等。全都是一些基本事項來。

故事進行法

整個遊戲最繁複的地方，就是這個 EVENT（イベント）配置，大家先明白製作 EVENT 的次序：「決定地圖→決定地方→選擇 EVENT 種類→EVENT設定」。EVENT主要是分為五個種類，第一是通常EVENT；第二是寶箱EVENT；第三是移動EVENT；第四是PARTY初期位置；第五是初期設定EVENT。在EVENT配置的地方按上○掣，便可以選擇，畫面也會進入各 EVENT 的作成畫面。

第一步

設定EVENT的第一步，是看你想遊戲開始時是怎樣來決定，例如你是想先出現標題畫面，那就先在地圖中設定一個沒有任何物件的地圖（稱為A），並於A上開一個初期 EVENT 設定 EVENT，在頁數（ページ）1上設定即時實行的指令（コマンド），於指令欄（コマンドリスト）內實行呼出



遊戲標題（タイトル），這樣遊戲開始時就會立即出現標題。但要記著在主角PARTY（主人公パーディー）中，不要有任何角色在初期PARTY登錄，因為這樣被登錄的角色會出現在遊戲標題上。

進入遊戲

出現標題後當然是轉到遊戲畫面，而製作方法是先於地圖A的任何位置開一個通常 EVENT 0，並在指令（コマンド）處設一個「場所變更」的強制指令（制御コマンド），然後設定要轉換的地方和畫面的開始點，接著再次到初期 EVENT 的指令欄裡設定實行其他 EVENT ，並令他進行 EVENT 0，這樣便能令標題轉到遊戲畫面。

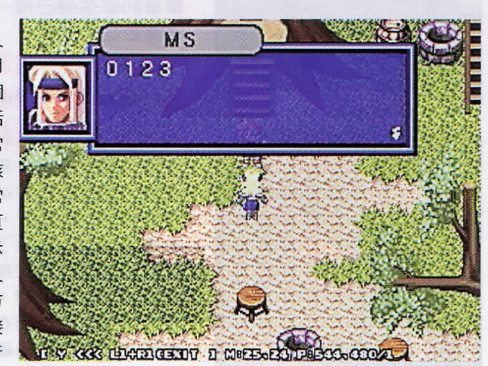
怪物的配置

製作好地圖後，便可以把之前設定的怪物配置在各地圖上，首先選擇所需地圖，並在「M PART（M パーツ）」設定遇上怪物的步數，以及 RANDOM（ランダム）的篇幅，戰鬥時的 BGM 和所使用背景。接著的是「配置單位」，這是用來設定以地圖（マップ）作單位，還是以範圍（セル）來作單位，初學者最好就以前者來製作。



於第二張地圖上，為了令主角出現，先在初期EVENT中，於PARTY編成（パーティー編成）裡令主角表示出來，同樣在第二欄中，在第二行中設定實行其他 EVENT ，這樣便可以開始遊戲故事。

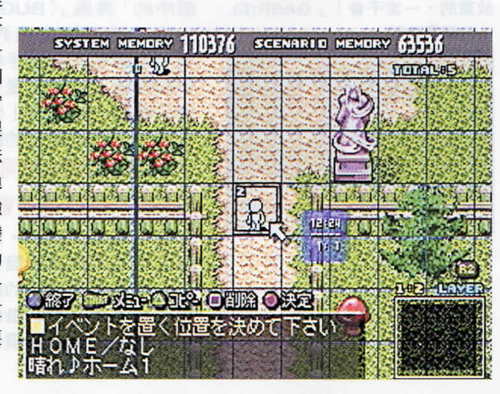
人物放置



在地圖上的所有人物放置，都是利用 EVENT 製成，每一個角色在那兒出現（包括村民），都需要用通常 EVENY 製作，並於該位置設置通常 EVENT，並在第一頁（ページ）中，於表示內容處選擇出現的人物，以及他的行動方法。若是想主角與接觸時作出交談的行動，那就要在開始條件處選擇「調查（調べられた）」，而交談的內容則於強制指令的「訊息／文字表示（メッセージ）」處打上文字。

出入口

在每個村子和迷宮都有出入口，但不要以下主角離開村子的範圍就很自然地到達其他地方，這其實都是利用 EVENT 製作出來的效果，做法是在出入口處實行通常 EVENT ，並於強制指令的「場所變更」中指示所移轉的地方，這樣才可以令畫面變更，當然就算是屋外到屋內都需要實行這個 EVENT 。





愛神餐館

美食…真的可以感動人心

BY 隨風

生產商：火狗工房
發售商：大宇資訊
遊戲類型：SLG
售價：98元



於1995年成立的《火狗工房》，原名《火狗工作室》，本來是為了參加「獨立短片比賽」而取一個名字，怎料比賽沒參加，但《火狗工房》卻一直維持運作。剛開始只是推出同人誌，更推出香港史上第一本「月刊同人誌」—《SPEED UP》，於同人界闖出不少名氣。後來組識不斷加入新血，終於99年成立《火狗電腦娛樂有限公司》，朝著「製作漫畫、動畫及遊戲」的目標前進。





「由於今次是第一次製作遊戲，亦遇到不少困難呢，可是我們是不會放棄的，一定不會！」GABRIEL十分認真地說。



靜靜地坐在會客室，四周只有沈重的呼吸聲，突然一把開朗的聲音插入把沈默打破，《火狗工房》的負責人終於出現！彭子傑先生（GABRIEL）一身輕便的服飾，加上親切的笑容，更邀來美術總監黃家權先生（JACK）一同參與是次訪問。經過一輪擾攘，筆者的緊張感已被一掃而空，而訪問亦宣告正式開始。

——製作遊戲的念頭從何而來？為什麼《愛神餐館》會成為你們第一隻製作的遊戲呢？

火狗：其實我們一直都有製作遊戲的念頭，而且自己亦很喜歡玩遊戲，例如是RPG類遊戲，嗯，差不多可以說是生活的一部份了。而製作《愛神餐館》則視乎大家所擅長的項目，大家的強項都是繪畫，因此今次的重要放在畫面方面，而在往後的作品中，畫面亦會是我們的基本要求。

——遊戲完成後有什麼感想？對這些遊戲又有什麼期望呢？

火狗：唔…睡覺！（笑）完成後真的十分累，第一件想到的事就是休息、睡覺，試想想，在遊戲完成後還要把遊戲中的「臭蟲」（BUG）找出來，不累人嗎？不過現在我們還沒什麼時間玩，遊戲根本未到手嘛！至於對於此作的期望，當然就是受歡迎，嗯，即使只賣出一盒也好！（一盒？）是呀，一盒賣三百萬美元的話（笑）。

——有沒有機會把同人誌的作品製作成遊戲？兩者又會不會有什麼連動呢？

火狗：這個比較難，因為作品刊登於同人誌並不算真的發表了，外界的人不一定會看過我們的同人誌，就算推出了以漫畫改篇的遊戲，玩者亦不會知道這是改篇自某漫畫的。為《愛神餐館》推出漫畫或動畫嘛，不是沒想過，其實我們也有一點作品是關於《愛神餐館》的。而宣傳方面，往後大概都會以比較商業來進行，不會把重點放於同人活動中宣傳了，不過也是視情況而定吧！（注：《火狗工房》曾於漫人墟邀來一班角色扮演者，扮演《愛神餐館》中那十二名女孩。）



後記

原來，製作遊戲最重要的是誠意。沒有太多的人手、沒有太多的資源、沒有太多的經驗，有的只是無間斷的心血及時間。「製作遊戲所使用的時間及心血，跟所得的成果不成正比。」GABRIEL說。也許我們可以找到同人誌跟製作遊戲的共通點了，就是無盡的心血及一顆友善的心—這是在訪問《火狗工房》中，我所得到的啟示；而另一個啟示，則是香港的開發者是極需要玩者的支持的。



認識火狗

看完訪問之後，是不是對《火狗工房》十分有興趣呢？若果各位想認識他們多一點，可到其網頁去看看喲！當中除了有《愛神餐館》的介紹外，亦有留言板讓各位發問問題及跟其他玩者討論。當然亦有《火狗工房》的詳細介紹，以及他們往後所推出的遊戲的簡介啦！而有關《愛神餐館》，本刊將會於下期送上詳細介紹，各位不要錯過呀！

http://www.firedogstudio.com/images/main/index2.htm



《火狗工房》不但接受本誌的訪問，還贈與本刊數個襟針及數塊簽名板，讀者們只要把以下印花填好並貼於信封面，並於2月10日前寄來「香港灣仔駱克道三十三號福利商業中心七樓」就有機會得到，封面記得註明是「《火狗工房》精品索取」啊！得獎者本刊會另行通知，因此一定要填寫清楚各位的資料呢！

「《火狗工房》精品索取」印花

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

請寫出《火狗工房》第一隻推出的遊戲是…

＿＿＿＿＿＿＿＿



© 2000 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.(CHINESE VERSION)EXCLUSIVE LICENSE OWNED SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
© 2000 FIREDOG COMPUTER ENTERTAINMENT LTD.



生產（發售）商：ASCLL（大宇）
售價：港幣 140
遊戲類型：遊戲製作
好玩度：★★★ 1/2

唯美戀愛盡展現

BY 隨風

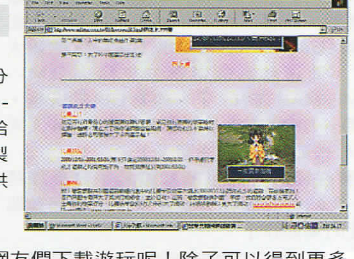
曾經歷的、已逝去的、希望嘗試的、或是期待中的，一段段美麗的愛情，現在可經由玩者的手化成真實。渴望得到一位青梅竹馬的女朋友？喜歡鄰校漂亮的校花嗎？被一大堆女孩包圍著的感覺又如何呢？現在現在只需要一部電腦、一隻遊戲軟件及一個腦袋，就可以親自製作無數的戀愛故事，也許當中可以找到你共我的往事呢…

發表遊戲

幸苦完成遊戲後，當然想跟別人分享，玩者可先把遊戲儲存成磁碟或CD-ROM送給朋友，或是以E-MAIL SEND給網路上的好友們。另外，如果各位懂得製作網頁的話，還可以把作品放到網頁上供網友們下載遊玩呢！除了可以得到更多人的意見外，要是廠商負責人剛巧看到，又覺得不錯的話，也許…嘿嘿！各位亦可以在3月31日前把比賽卡、客戶回函卡、故事大綱及作品郵寄到大宇資料，參加他們所舉辦的比賽。

詳情可到 http://www.softstar.com.tw/ 觀看。



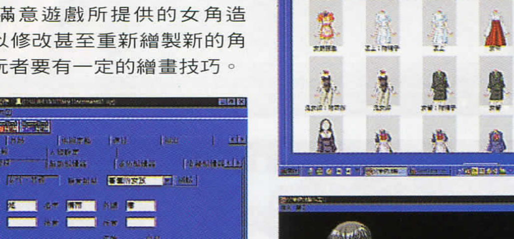


由始至終

在製作一隻遊戲之前，要先為遊戲構想一個大綱，例如設定出場人物、故事內容等資料，跟著就可以開始設計不同的角色。接著就要設定遊戲的玩法，例如是一次過決定一整個星期的行動、或是一天裡讓角色移動數次呢？當然讓角色提升能力值的方法亦十分重要啦，這些都是必需設定的事件。到一切都決定好後，就要製作出各式各樣的事件，以及讓角色到達結局的機會。

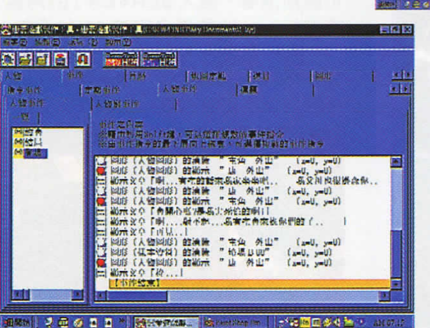
小姐、各有各姿態味道…

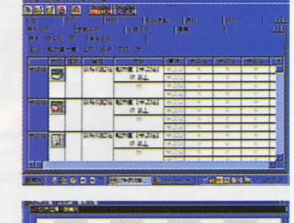
要設計出一個有特色的人物，首先要了解該人物的性格才能配以適當的裝備，例如是一個天真的女孩，可愛的髮型、水汪汪的眼睛、撒嬌的動作、甜溜溜的聲線等都可以帶出其天真可愛的性格，另外也可以使用道具或衣服來加強角色給人的印象，例如書呆子性格的女孩可配以一副近視眼鏡、美女老師喜歡穿性感的衣服。如果各位不滿意遊戲所提供的女角造型，亦可以修改甚至重新繪製新的角色，當然玩者要有一定的繪畫技巧。



偶遇、相處、結局

不論玩者製作了多少個可愛的女孩子，若是沒機會讓她們出場的話，遊戲還是未能成立，因此玩者必需為女孩們製作出現事件；平時主角只顧提升能力值，卻不去約會女孩子的話，她們的好感度亦是不會提升，所以約會及特殊事件就成為了增加好感度的必需品；最後，雙方都覺得非得到對方不可的話，就可以進入結局事件，快點讓主角抱得美人歸吧！若遊戲中出現某些漂亮、或是值得記念的畫面如結局，還可以使用「登錄紀念照」功能把圖片儲起來呢！









© 2001 ENTERBRAIN Inc.

TEXT：IKI

《D&D》FANS 不容錯過之作

Neverwinter Nights

發行商：Interplay
發售日：2001年2月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95／98





觀乎近年PC遊戲界發展，ON-LINE GAME已漸臻完美之境，不知大家現在最熱衷於哪款ON-LINE遊戲？《QUAKE III》嗎？還是《STARCRAF》罷？姑勿論到底如何，只要閣下是《D&D》的FANS，便著實不能錯過以下介紹的遊戲《EVERWINTER NIGHTS》。

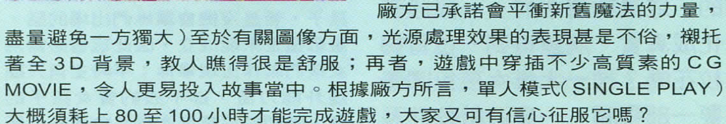


對應第3版《D&D》規則

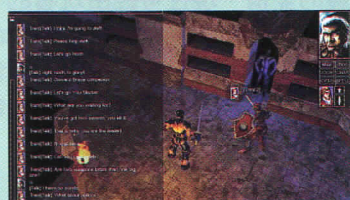




基本上，《EVERWINTER NIGHTS》是以著名桌上遊戲《DUNGEONS & DRAGON》的第3版規則為藍本。本作中共7個不同種族、11個CHARACTER CLASS可供選擇，閣下大可由此製作合乎自己意下的人物，在敞大的網絡世界進行冒險。又，遊戲共有200多種魔法，而且當中亦將追加不少新增魔法。（←廠方已承諾會平衡新舊魔法的力量，盡量避免一方獨大）至於有關圖像方面，光源處理效果的表現甚是不俗，襯托著全3D背景，教人瞧得很是舒服；再者，遊戲中穿插不少高質素的CG MOVIE，令人更易投入故事當中。根據廠方所言，單人模式（SINGLE PLAY）大概須耗上80至100小時才能完成遊戲，大家又可有信心征服它嗎？



遊戲的靈魂--MULTI PLAY





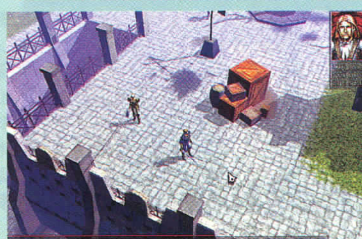
既然遊戲是以《D&D》為製作藍本，哪多人模式（MULTI PLAY）自是其靈魂所在。在MULTI PLAY中有著其專用地圖，玩者須與同伴組隊，並和其他組伍在冒險旅途中進行生死鬥。另外，就如《D&D》一樣，MUILTI PLAY的最大樂趣還是可以自行設定一個「世界」，而這就有賴遊戲的主持人DM--DUNGEON MASTER（或喚作GM-GAME MASTER）了。作為DM的玩者，可謂扮演著「個人SERVER」的角色，同一SERVER上更能容納最多64人同時遊玩。（據聞最多可把20台「個人SERVER」互相連繫上）

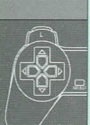
由此可見，MULTI PLAY的自由實在極高，而且據知遊戲平台更橫跨Windows、MacOS、BeOS及Linux，同時彼此間亦有著互換性，難怪有雜誌評它為「促使NETWORK GAME進化的意慾作」。











© 2001 ENTERBRAIN, inc.

TEXT：IKI



發行商：FANFC
發售日：2001年1月26日
遊戲類型：SLG／18禁
系統需求：WIN95／98



同窗會 again

我在哪裡雪地凝視妳‧‧‧‧

相信大家也不會忘記《同窗會》這名字罷！自96年《同窗會～Yesterday Once More》推出以後，其聲勢確似有漸趨沈寂之態。然而，其廠商最近卻宣佈推出新作《同窗會 again》，相信各Fans亦終可一解相（單）思之苦‧‧‧‧

遊戲特色

誠如標題《again》所云，系列中不少經典角色也會在本作中聚首一堂。主人翁乃是前作的主角 -- 久保達也，而本作的故事亦將是前作的延續。自上次同窗會旅行後，時光一晃已過了1年半，為了再次召集舊網球部的成員敘舊，有人遂提出了「滑雪旅行」的方案。參與是次「滑雪旅行」的一行6人，除了小早川瑞穗、佐伯夏奈子等女性成員外，當中亦不乏有男性成員，包括同是舊網球部成員的瀧口洋介及白石龍助。到底他倆會否成為主角的情敵，甚至橫刀奪其所愛？



多姿多彩的Event

基本上，遊戲時間為7個星期，主角在這段期間內將與多名女孩相遇，透過談話及Event可增進彼此的親密度。當然，遊戲的最大Event還是「滑雪旅行」罷！各位要好好把握機會啊！另外，遊戲中亦包括了AVG部份，故事途中穿插不少選擇分歧，根據個別答案，將出現不同女角的劇情，為了能與心宜對象共偕鴛盟，請小心選擇各分支。

















登場人物



白石龍助
同是舊網球部的成員，外表上較硬朗，面上亦滿溢出一股陽光氣息。據知，龍助現在正與佐伯夏奈子交往中，並朝成為職業網球手的目標而努力。

小早川瑞穗
自小在父母庇蔭下成長的小妮子，在網球部中有著偶像般的地位。由於惹來太多狂蜂浪蝶，是以相信主角與她交往時也有著一定的難度。

若林 鮎
一直照顧著主角的起居。可是隨著圍繞主角身邊的女孩日多，她便開始進行了一連串令旁人直覺是「陰謀」（？）的行動，難度她的興趣是作第三者麼？

狩野真琴
身為大學生的真琴，同時也是一名模特兒。一直以來，她也能同時兼顧學校功課與模特兒的工作，可謂學業事業倆如意。可是，面對來年大學3年級的繁重功課，真琴似乎要在學業與事業間作取捨了。

瀧口洋介
舊網球部的成員，雖然外表算得上是美男子一名，唯是懦弱的性格仍是一如往昔，到底他會否成為主角的情敵，甚至橫刀奪其所愛？









吹石一惠 Fukiishi Kazue

曾演出電影《心跳回憶》的吹石一惠，經過與木村拓哉等大明星一同演出的廣告和劇集後，最近除了忙於接拍DyDO DRINCO的「燕龍茶」系列廣告和最新寫真集「凜」的宣傳活動外，還要負責讀賣、朝日、TBS電視台的三個節目。此外其第二套主演的電影《明日一定…(あしたはきっと)》將於今年春季正式上映，而吹石一惠會飾演煩惱多多的主角一水沢夏音，而故事是通過一個夏天的戀愛和不可思議的相遇，帶有少少感性去描寫少女的成長。

PROFILE

姓名：吹石一惠/ Fukiishi Kazue
出生日期：1982年9月28日
年齡：18歲
出身地：奈良縣
星座：天蠍座
身高：168cm
血型：A型
三圍：B86/W61/H88
興趣：讀書

JP-Idol Sniper

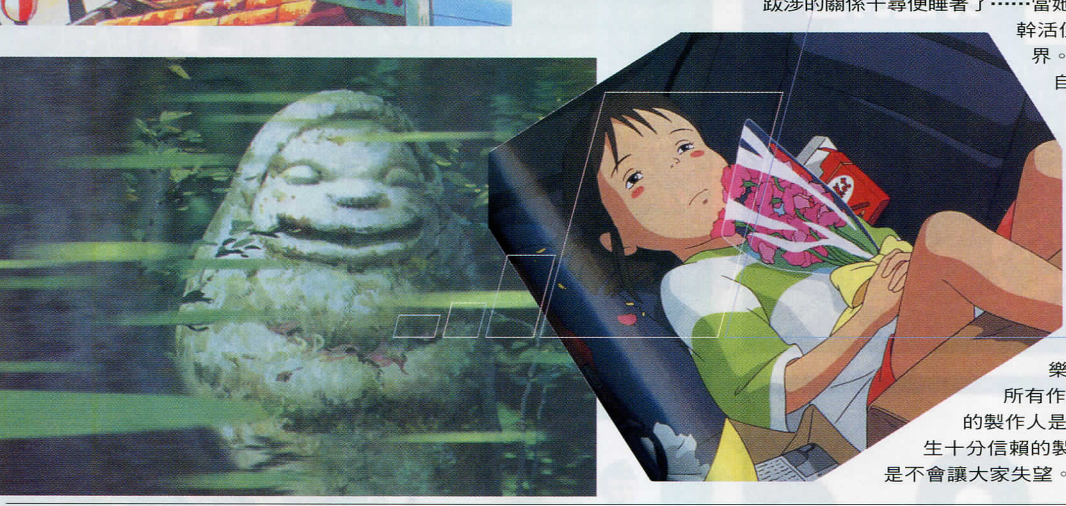
TEXT：MARKS





宮崎駿闊別四年的新作《千與千尋之神隱》

TEXT：小悠



《千與千尋之神隱》
2001年7月於日本全國東寶洋畫系ROADSHOW
(c)二馬力・TGNDDTM

日本動畫大師宮崎駿的名字相信是每一個動畫迷也熟悉的，他創作和監督的作品也是享譽國際之間的名作來。其中的大部份作品也有機會於香港的電影院播放，而宮崎先生的作品題材大多也是人類的夢想，或是環保和童年的心理世界。例如《風之谷》是表現污染後的世界與和平的理想。《天空之城》表現人類想飛的夢想和面對野心的勇氣。《夢幻街少女》和《歲月的童話》分別說出人們童年時的理想和回憶。在相傳是宮崎先生的最後作品《幽靈公主》之後四年公開發表這個新作品《千與千尋之神隱》，令人們一直猜測的引退傳言不攻自破了。那今次的作品是用什麼題材創作的呢？不是揮動武器，也不是超能力，是一名平凡少女的冒險故事。主角是一名叫千尋的少女，故事是發生在她與父母一起搬家的時候。在這個路途中穿越了一條隧道，因為長途跋涉的關係千尋便睡著了……當她再度醒過來的時候，便來到一個不幹活便會變成肥豬被別人吃掉的神奇世界。主要是表達世途現實，如千尋這樣自我中心肥大化的孩子越來越多，在那個必須努力才能生存的神奇世界，能使她為了生存而迫出適應力和忍耐力嗎？藉著這個fantasy的冒險故事去表現出來。而製作班底方面更加是完美的組合，宮崎先生出道至現在的製作陣容於今作會再度登場。作畫監督有由《歲月的童話》便參與製作的安藤雅司，美術監督有製作實驗作品《On Your Mark》的武重洋二，音樂方面當然是由宮崎先生出道至今為所有作品作曲的久石讓先生擔任，而作品的製作人是由鈴木敏夫擔當，這些也是宮崎先生十分信賴的製作人員。相信《千與千尋之神隱》是不會讓大家失望。

新一年從夏天吹來的櫻風暴



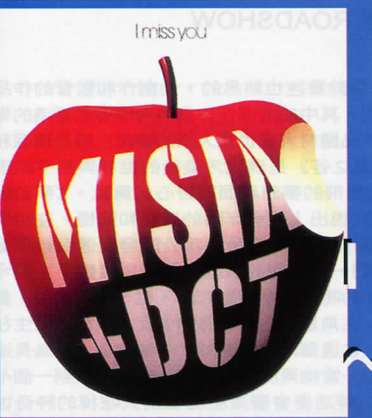
劇場版CARDCAPTOR SAKURA~被封印的咭
DVD&LD・1月15日由BANDAI VISIUAL發行
(c)CLAMP ・講談社 / 劇場版 CARDCAPTOR SAKURA~被封印的咭製作委員會

不論在香港還是日本也是十分受歡迎的CLAMP作品《CARDCAPTOR SAKURA》，漫畫的連載和第二期TV動畫已經正式完結了。可是小櫻的魅力還沒有任何減退的跡象，好像在上個月便推出了DC遊戲《知世的VIDEO大作戰》和新的原作畫集第三輯。新的一年來到了，又怎麼可以沒有小櫻的份兒呢？於往年的暑假推出了一套名為「被封印的咭」的劇場版，會在本月的15號公開發售DVD和LD版。DVD和LD版的封面是由CLAMP原作的漫畫版小櫻，而VIDEO版則是TV動畫版的小櫻。DVD和LD版的初回限定BOX更會附送原創的櫻咭和原畫書，FANS們怎可以錯過啊！售價是9800日圓呢。



有碟話碟

TEXT：時雨



主唱：MISIA + DCT
發售商：BMG JAPAN
發售日：1月1日
價格：1050 日圓

I miss you ~穿越時空~

日本R&B天后MISIA原來本身是DREAMS COME TURE的一大FANS！她從小就非常喜愛聽DCT的歌了。今次他們四人能夠合作推出 SINGLE ，不僅實現了 MISIA 長年的夢想， MISIA 和 DCT 的FANS(例如筆者)也對這首歌充滿期望。不過在聽了這首歌後，相信大家都有少許失望。為什麼呢？筆者覺得這首歌最大的問題是「吉田美和的歌聲和 MISIA 唔係太夾」。讓吉田美和只是做和音不單止浪費，而且 MISIA 也將吉田的歌聲蓋過，出來的效果不是太好。筆者想如果這首歌是合唱的話可能會較好。歌曲本身是典型的 DCT 輕鬆風格，是越聽越有味道的作品，不過要擅於唱 R&B 或者 BALLAD的MISIA去唱這類型的歌，就顯得有點格格不入了。呀～我好想聽吉田的歌聲啊……！

主唱：m-flo
發售商：Avex Trax
發售日：1月17日
價格：1223 日圓

m-flo
come again >

come again

日本HIPHOP／SOUL組合m-flo的最新SINGLE《come again》是首充滿春天氣息的快板作品。它和以前 m-flo 之歌曲一樣，本作品的旋律非常輕快，並有強烈的節奏感，因此極容易入耳。歌詞方面本曲是描寫女孩子在戀愛中那份帶點煩惱和捨不得的相思，透過優美的旋律，加上主音 LISA 充滿透明感的歌聲，這份感覺很自然地滲入聽者的心裡。在歌曲途中RAP之部份是由隊中的RAPPER VERBAL負責，聽著它，整個人也會不自覺地跟著節拍搖動！讀到這裡大家可能會問，一首講述女孩子心情的歌曲中加入RAP，會不會很怪異？這點也許是見人見智的，但筆者就覺得《come again》在MELODY和RAP兩方面取得了很好的平衡，聽上去極之自然。而且如果 m-flo 沒有了 VERBAL 的 RAP 就不是 m-flo 了！

VISUAL SOFT

U-571 風暴



發售日：2月2日
發售商：PIONEER LDC
價格：3800 日圓
導演： 莊尼頓莫士托
演員：馬修麥康納希、比爾柏士頓、夏菲基圖

在第二次世界大戰期間，北大西洋的德國潛艇 U-BOAT 是令盟軍膽戰心驚的可怕敵人。它們在海中神出鬼沒，嚴重威脅美國和英國之間的補給線。由於盟軍方面無法破解德國海軍的密碼，因此也無法預知到敵軍的行動，令形勢極之不妙。美國海軍軍官泰勒偵察到有一艘 U-BOAT 在海中失事，並發出求救訊號。泰勒於是率領一隊盟軍部隊，乘坐一艘由舊式潛水艇偽裝而成的德軍維修艦去接近該潛艇，目標是要奪取U-BOAT上面的解碼器！泰勒的部隊成功完成了任務，但原來德軍已經得悉盟軍此一行動，並準備向該 U-BOAT 展開大規模的攻擊……

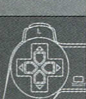
本片的故事是改編自歷史事實，不過當時奪取解碼器的並不是美軍而是英軍！編劇如此修改歷史的做法在國際輿論間引來過一番批評。但作為一套商業的戰爭片，《U-571風暴》真是非常成功。本片棄用了現時極流行的電腦特技，片中出現的潛水艇都是實物，甚至在片末出現的爆炸場面也是真的！說起爆炸，本片不同另一套潛艇片《追擊赤色十月》般由頭到尾都是「文戲」，而是充滿了大型的爆炸場面。一幕又一幕的高潮，直叫觀眾大呼過癮！喜歡戰爭片的朋友不容錯過。







© 松本零士 · TTNS



Toy Raider

TEXT：小悠

旋風之勇者GREAT MIGHT GAINE

「白色的雙翼滿載著希望，綠色的信號燈代表和平，先鋒勇者超能加爾不遲不早第一時間趕到現場！」這句有名的有場白，相信有追看過SUNRISE勇者系列的朋友便會知道這是源自《勇者特急》MIGHT GAINE。說起SUNRISE的勇者系列於香港電視台也有播放大部份的作品，例如《傳說勇者》、《黃金勇者》、《太陽勇者》、《勇者特急》、《勇者警察》、《絕對無敵》、《熱血最強》、《元氣爆發》和《勇者王》。其中大部份的作品也在BANDAI推出過完成品組合玩具，而且更在後期推出了復刻版玩具和可動超合金呢。在組合玩具和全可動玩具這兩種極端的類型之中，勇者怎麼可以追求到完成度高而又有原作動畫感覺的可動程度呢？便是新一代組合玩具面對的課題。《勇者王FINAL》主角GAOFAIGAR近來推出的超合金，便充分表現出可動性和超合金是可以配合得很好，也成功証明了可動性是和動畫感覺有切不斷的關係。今次介紹的是由FUJIMI推出的1：144版塑膠GREAT MIGHT GAINE，是在《勇者特急》中主角旋風寺舞人（字母人？）使用的最後機體。看看森普哉先生如何表現出勇者的動感。

森普哉先生在製作這個GREAT MIGHT GAINE之前先在TV動畫中參考比例，再從主題要表達原作感覺方面著手設計造型。GREAT MIGHT GAINE給人的感覺是巨大重量級的機械人，所以上半身特別突顯了頗為橫的驅體，而腰部和腳部則要修長，這樣才能做出原作動畫的擬人化。為了表現出體形的巨大感，頭部是造得比較小一點的。腰部的關節部份是使用了「關節技」的圓球形關節，令GREAT MIGHT GAINE可以作90度的扭腰。而森普哉先生反對在下半身和肩部的關節使用圓球形關節，用以減少作品的大少。肩部和腰部的裝甲採用了扣合式關節去組合而成，腳板部份是可以利用左右擺動關節去令它站穩。雖然今次的作品沒有太大的可動性，但是那種原作感覺便活現眼前了！手腕是有握劍和握拳兩種的，而右手更可以換上GREAT MIGHT GAINE出場POST的手形呢！十分之帥！當然在道具之中是有武器動輪劍了。在大家買回家製作的時間要注意有兩點，一是由模型框切出組件時要用筆地補上磨平的部份，二是上色要一次過上一種色，否則便會影響作品的原作感覺了。



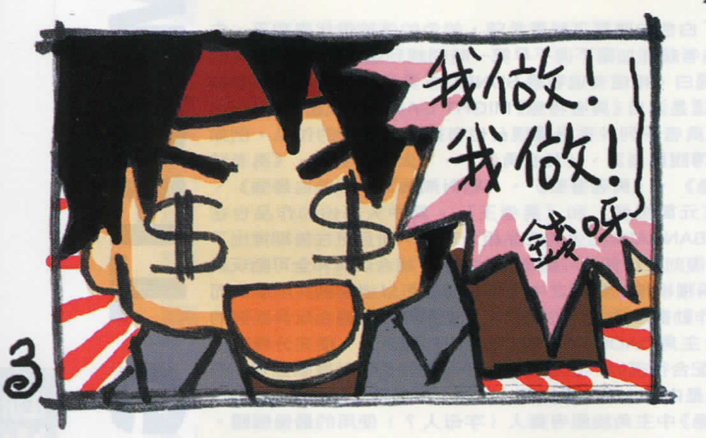


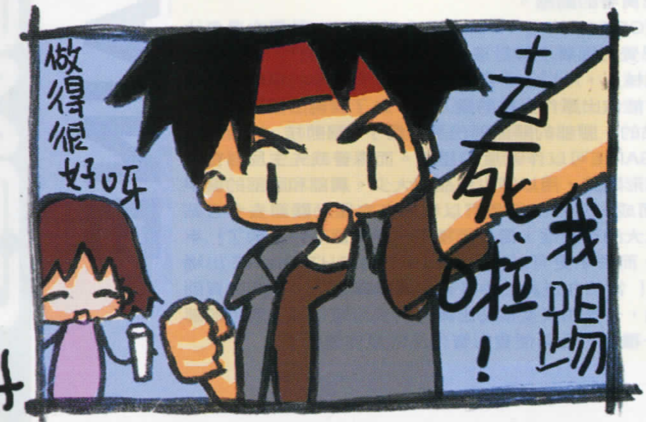
Presented by Lei

GP劇場 ~Lunar New Year Special~











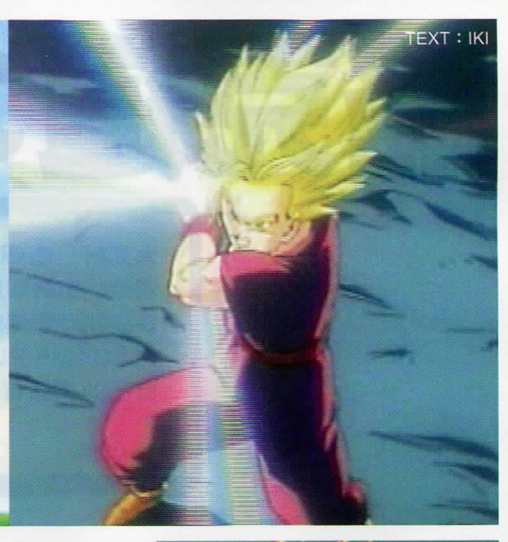


懷古錄

製造商：Bandai
發售日：1995年7月28日
PS／FIG／1P～2P

TEXT：IKI



哪怕閣下是否一名「標準」動／漫迷，相信也必定不會對《龍珠》(《DRAGON BALL》)這套作品感到陌生罷！這套鳥山明的名作不只享譽於動漫畫界，而且更染指至遊戲界。打從FC時代起，《DRAGON BALL》的名字也不時出現於新作發售時間表上；經過了PCE、MD、SFC多部主機，《DRAGON BALL》的續作不只未有疲態，更反有愈戰愈勇之勢。其中本文介紹的《DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22》，更是首款登場於次世代平台的作品。

隻無閑好勁喎！

遊戲特色

在以往眾多款《DB》遊戲中，以SFC的《～超撒亞人傳說》(RPG)及《～超武鬥傳》系列(FIG)的成就最高。《～ULTIMATE BATTLE 22》的系統可說是承繼自《～超武鬥傳》系列，而且亦取消了以往的「分割戰線」，在沒有必殺技距離限制的情況下，令戰鬥氣氛更為熾熱。(可惜此舉亦引來不少前作FANS不滿)又，遊戲中登場角色共22名，包括孫悟空、菲利、人造人18號、斯路、布歐‧‧‧‧等，實在是群星拱照。另外，遊戲亦將硬膠照片套入動畫片段中，是以在每場戰鬥前也可觀賞「動畫」片段，當中亦不乏名場面哩！不過，角色對白與口型就‧‧‧‧



除此之外，《～ULTIMATE BATTLE 22》的另一靈魂所在則是那BUILD UP模式。眾所周知，PS的記憶媒體就在於那張SAVE CARD，BUILD UP模式就正於「育成」自己的角色，透過不斷戰鬥可提昇角色的LV；只要把角色的資料儲存至SAVE CARD，玩者便可帶著SAVE CARD與朋友進行挑機。這種「互動」的玩法，把遊戲的樂趣提昇至另一層面。如果培育的方法得宜，就算無閑比菲利更強也不算是一個奇聞哩！






秘技篇

《～ULTIMATE BATTLE 22》中其實也隱藏著不少秘技及隱藏招式，可是版位所限，本文只能刊登有關秘技的使出方法，不便之處，敬請見諒。

參戰人數增為27人

在TITLE時按↑、△、↓、✕、←、L1、→、R1，便會出現一段新OP，而TITLE則變成《～ULTIMATE BATTLE 27》。(見圖1)

WATCH模式

接上2P手掣選擇BUILD UP BATTLE，在戰鬥中只要雙方都按L2就會變成COM VS COM，再按R2就會回復本來模樣。(見圖2)

交換位置

在進行天下一武道大賽前，只要緊按SELECT便可對換1P及2P的位置。(見圖3)

八戒現身

在可使用5名隱藏人物時，若雙方均以少年孫悟空作戰，戰敗的一方會變回八戒的模樣。(見圖4)

空中爆發波

在任何模式下使用兇戰士比達，按△掣移往空中，並在與地上對手一定距離下使出空中爆發波，其力量將比平常為大。(見圖5)

改變顏色

在1P VS 2P或1P VS COM模式時，1P哪方按START決定人物，1P角色的顏色便會改變。(見圖6)

簡易強化天津飯

在BUILD UP模式中選天津飯，並把對手設定為力高，只要不斷要「顎龍拳」迎擊，便可提昇該招式的能力；如是者以此招對付其它人，「顎龍拳」便成了最強的絕招。(見圖7)



© BIRD STUDIO／集英社・FUJI TV・東映動畫

駱克道33號



大家好！這個「駱克道33號」是新書的新信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS或PS2遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS PlayStation~駱克道33號」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPPS編輯部

TO: PLAYER PS的編輯部

1. 我仍未有PS2，現在很想購買，但不知道現在可否看全區碼的DVD，如果不能的話，有什麼方法可以看到全區碼DVD？
2. 如果現在買機的話，可否玩到翻版軟件？
3. 承上題，如果能夠玩翻版軟件，會否對PS2造成損害？(因為PS2的價錢太貴)
4. 未來半年會有什麼PS2必玩的遊戲？
5. PS2未來會否出一些好像DC的育成足球的遊戲？
6. DC的GRANDIA 2有沒有機會移植到PS2？
7. 我的字值多少分？

忠實的讀者小櫻

TO: 忠實的讀者小櫻

1）PS2起初推出的10000機才可以看到全區碼DVD的，即使將DRIVER改成為舊機那麼樣也不可能看到全區碼DVD。

2）基本上是不能的。

3）PS2玩翻版是和DC一樣，對機體有十分大的傷害。

4）PS2未來半年於PS2被受注目的遊戲有《GT3 A-SPEC》、《風之古羅萊亞2》、《ACE COMBAT 4》、《Final Fantasy X》、《METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY》和《Devil May Dry》。而《GENERATION OF CHAOS》也是值得玩者期待的作品來。

5）暫時不會

6）機會真的很微呢……

7）70分

FROM: 編輯部

GPPS編輯：

我是GPPS的新讀者來，請各位編輯多多指教！首先的是要說新的GAME PLAYER在分成為兩本書之後風格很特別呢！跟以前的GAME PLAYER有明顯的進步，尤其在封面方面真的十分美啊！希望你們在新的一年繼續進步下去吧，我是會支持GPPS的。除了給這些意見之外其實是有一些問題想各位編輯解答的，希望被你們抽中解答吧！

1. KONAMI的音樂遊戲《beatmania DX》系列會否在PS2推出新的一輯呢？
2. KONAMI的街機遊戲《PARA PARA PARADISE》會否推出家用版呢？
3. 承上題，《PARA PARA PARADISE》會推出家用版的話會否附送原希的指導錄影帶呢？
4. GPPS的各位編輯之中有誰是會玩《PARA PARA PARADISE》？
5. KONAMI有多少的音樂遊戲是從街機移殖上PS2呢？
6. 那麼《Dance Dance Revolution 4th MIX》又會否移殖在PS或PS2上啊？
7. 承上題，若推出家用版的話會於何時發售呢？
8. 如果GPPS有編輯會玩《PARA PARA PARADISE》的話，我想跟他交個筆友呢！可以嗎？

熱愛音樂GAME的少女

TO: 熱愛音樂GAME的少女

1）會啊。

2）也是會的，是於PS2上推出家用版。

3）KONAMI是有公佈會有指導錄影帶的呢，是一隻DVD來，可以跟隨指導來玩，是十分親切的設計來。

4）呀……好像是沒有的。

5）鼓機、《beatmania DX》、結他機和電子琴4種。

6）《Dance Dance Revolution 4th MIX》是會移殖上PS的。

7）予定於3月15日發售。

8）因為好像沒有編輯會玩《PARA PARA PARADISE》的關係，所以妳要E-MAIL給各位問一下呢。

FROM：編輯部

駱克道33號的眾編輯，你們好！

感謝你們在GAME PLAYERS PS vol.002期給我回信！

我想補購140期GAME PLAYER及訂購半年的GAME PLAYERS DC、GAME PLAYERS PS。期數都從第vol.003開始！

以下是我的個人資料及地址

姓名：陳波

致

禮！

Ben

TO：Ben

首先是多謝你的支持，我們在收到你的e-mail之後會通知有關方面為你訂講你要求的書刊。可是我們會先寄一份郵購表格給你，然後你按照表格的指示去回郵劃線支票來GAME PLAYERS PS便可以了。之後我們會在出書時郵寄你訂購的書刊到你的府上。往後也請多多指教。

FROM：編輯部

你好：

我是你們的忠實讀者，可是家住北京，非常不容易才能買到你們的雜誌，我現在缺兩期的分別是131，140我現在能不能找到啊？怎麼不啊？多少錢？並且想定一年貴刊，怎麼才能辦到？(我從82期至今就缺那兩期，望盡量解決。)

我叫王小濤

今年19歲

在北京聯合大學上學（計算機系的學生）

E-mail sioncool@HOTMAIL.COM

請速給我答復，謝謝！

祝貴刊越辦越好！

TO：王小濤

首先同樣是多謝你的支持，我們在收到你的e-mail之後會通知有關方面為你訂講你要求的書刊。可是我們會先寄一份郵購表格給你，然後你按照表格的指示去回郵劃線支票來GAME PLAYERS PS便可以了。之後我們會在出書時郵寄你訂購的書刊到你的府上。往後也請多多指教。至於有關補購131和140兩期GAME PLAYERS是沒有問題的，不過你是要分別出兩張劃線支票，一張是訂購，一張是補購才可以。我們會按照你的地址郵寄以上的資料給你的。

FROM：編輯部

TO：GAME PLAYERS PS編輯部

我是從某本動畫書刊轉過來去GAME PLAYERS的，想問的也是一些有關編輯的問題，請你們不介意去盡量解答。另一方面想說說是否有一些專欄是不作定期連載的？例如日本聲優的專欄和空想遊戲教室等等。這些專欄會否在將來再度於書上連載。

1. 請問是否各位編輯也有E-MAIL的呢？
2. 如果有的話可否列出來呢？
3. 這裡的編輯小悠是否便是以前某動畫書的那一位呢？
4. 編輯部多不多女孩子的呢？
5. 最帥的編輯是…？
6. 上述的專欄會否再度連載？
7. 我的字體值多少分？

大白白豬

TO：大白白豬

1）是啊。

2）MS「gm_ms@hotmail.com」、時雨「mak_ian@hotmail.com」、MARKS「marks@gameplayers.com.hk」、SAKURA KI「sakurakibc@sinaman.com」、IKI「iki_chan@hongkong.com」、隨風「kase_gpm@hotmail.com」、小璘「shugogetten@hongkong.com」、咸旦仔「gpgary@gameplayers.com.hk」、小悠「nanase_yu@yahoo.com.hk」

3）是。

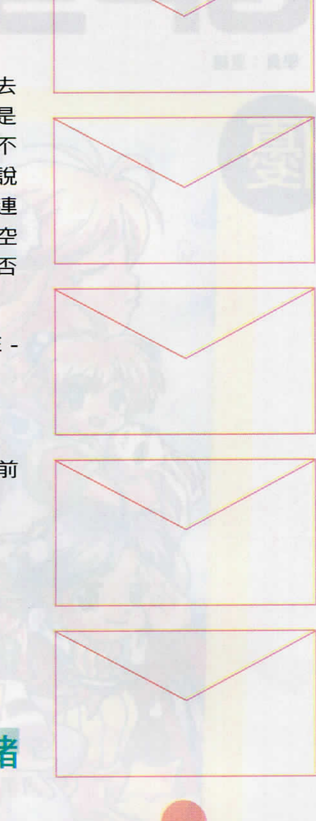
4）有三位。

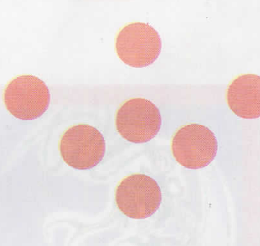
5）首推時雨（笑）

6）會的。

7）80分

FROM：編輯部





GPS美術學會

雖然距離年初一已好一段日子，但小妹也在此恭祝各位新年快樂！＼(^o^)／在新的一年，小妹的新年願望當然是希望各位能多寄畫來啦！而今期為了應節，小妹也特地刊登上一些熱鬧的畫稿，希望各位喜歡吧！

學員：里繪



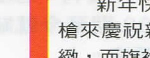




Ying.

雖然這幅畫正如Ying.所說用色重了點，不過若整張畫也是深色的話，都不會令畫面有太大影響的，Ying.不要那麼擔心吧！(^-^)這幅畫在構圖上很有心思，而背景的雲亦表達得很好，使畫面看起來很悅目，有點像Poster。(P.S.小妹真的是女生來的！還有小妹是看完全部作品才選出刊登的。)





良

Lion

新年快樂哩，Lion！但為何少女要拿著手槍來慶祝新年的！？(^_^;;)手槍畫得很細緻，而旗袍的花紋都算有心思，不過手槍上紛紅色的花紋影響了其美感，與及女孩的口好像畫得怪怪的。

ZWEI

人物雖然是半Q版，但在各方面都繪畫得很認真，特別是女孩的和服的布料是小妹最欣賞的地方，相信ZWEI一定花了不少時間去畫吧！背景用上淡淡的顏色感覺不俗，但可惜因此而令女孩頭上的白色頭飾不顯眼。

良



丸丸

這幅畫是參考原作而畫的嗎？人物面相畫得不錯，可是人物比例卻有些出錯，令貞德頭大身細啊！(^_^;;)另外，在下次作畫時最好將人物放回中央，因為這幅畫的重心偏向左方，使畫面有多餘的空間出現。



滿天星

《牧場物語》的最新一輯已推出了，滿天星有沒有買呢？說回這畫吧！畫中的人物都畫得很可愛，而且色彩都十分鮮艷，感覺上很熱鬧。不過上木顏色的方法不太熟練，與及缺乏背景襯托。期待下次的作品！



投稿須知

1.畫稿大小不得超過29.7cm × 21cm (A4 SIZE)；
2.請於畫稿背面附上閣下之真實姓名、筆名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3.每期會選出優秀之畫稿以稿費作鼓勵；
4.所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌《GPPS》」。

主持人：時雨

READER'S LAND
SQUARE 迷真心剖白

時雨先生：

你好，今次是我第一次寫信來遊戲機雜誌，希望可以得到獲得刊登啦！

我本身是一個SQUARE的忠實擁躉。還記得首次接觸到SQUARE的遊戲是紅白機的《FF3》，當時我是在朋友的家中看到的，遊戲中的幻想世界，強力的魔法和召喚獸，還有極為動聽的音樂，這一切都令我感到極大的震撼，之後我用了某年的利是錢(當時我還只是名中二學生)買了《FF3》的原裝帶，並照著坊間的中文攻略本開始冒險。經過無數次全滅的經驗後，我慢慢從中發現了戰鬥的技巧，例如找出敵人的弱點攻擊，掌握回復的時機，和利用轉職組成強力的隊伍等。回想起來，《FF3》對我就像是RPG的指導老師，是它教識我玩RPG的。之後我反覆地將《FF3》打爆了許多次（反正學生有的是時間），又去收集隱藏的道具（如洋蔥劍士的裝備），將整套《FF3》玩盡了。

超任年代可說是SQUARE遊戲的高峰期。《FF4》、《FF5》和《FF6》不用說，就是其他RPG系列如《ROMANCING SAGA》、《聖劍傳說》、《FRONT MISSION》和《CRONO TRIGGER》等，無論在畫面、系統和故事都是一流的傑作，SQUARE的地位亦因為這些出色的遊戲而不斷提高，到了超任末期，SQUARE這個名未在所有玩家心目中都已是信心的保證。

當SQUARE宣佈以後會在PS上推出遊戲時，我並不覺得太過驚訝，因為遊戲大容量化是必然的趨勢，在這點N64完全不是PS的對手。看了《FF7》最初公佈了的畫面，我感到了莫名的興奮，「原來遊戲可以是這個樣子的！」之後玩過了《FF7》的體驗版後，我對《FF7》的期待更到達了頂點！那些美麗的背景CG，全3D的戰鬥，和充滿迫力的召喚獸，一切都是那麼震撼，「這才是次世代機應該有的水準！」。當時我從未想到，在精彩的畫面背後，SQUARE遊戲的內涵竟會每況愈下……

我覺得《FF7》的最大問題，是玩者難以令人投入故事之中。艾雅莉絲之死是無謂的（或者SQUARE覺得要女主角死非常之DRAMMATIC，但我覺得這很明顯只是煽情的手段，因此完全沒有感動的感覺），古蘭特和錫菲羅士之間的「恩怨」不單止無頭無尾，而且還有抄《烙印戰士》的嫌疑。其他同伴如尤菲和雲遜加入隊伍後戲份極少，存在感非常薄弱。還有最重要的，是同伴們在戰鬥中除了自己的LIMIT技外，其他能力都是由MATERIA賦予的，因此他們本身沒有任何個性可言，每個人基本上都是一樣的。雖然在《FF5》也有這樣的設計，但由於故事永遠都是圍繞著主角五人，因此沒有戲份少的問題。整體來說我對《FF7》十分失望。但更意想不到的是，《FF8》的設計竟會比《FF7》更差，直情可以用「難頂」來形容……

《FF8》用了愛情來作主題，本來並無不妥，但問題是劇情的完成度極低。SQUALL和RINOA之間的所謂「戀愛」，我見到的只是一名超自我中心的美女在利用靚仔男主角，要他千依百順的故事。遊戲中的配角真的只是配角，故事沒有交代他們的經歷和內心世界，令遊戲的內容極之表面，看完了也沒有任何感覺。系統方面我想不用多說了，JUNCTION、DRAW和GF全都是「為了有系統而造的系統」，不合理的地方實在有太多，搞到越玩越「抓頭」，唉……為什麼SQUARE的遊戲在MOVIE以外的地方可以退化至此？

到了《FF9》，一套號稱是回歸原點的遊戲。但除了世界觀回到中世，男主角似《FF6》的ROCK，女主角是公主（陳年RPG？）和有個傳統《FF》的黑魔法師做同伴之外，我在《FF9》實在找不到什麼優點是和舊（SFC）的《FF》共通的。新系統ATE也並不是什麼革新的設計，許多時我寧願你讓我正正常常地看EVENT更好。

經過了PS上的《FF》系列，和許多水準以下(如《武藏傳》、《BUSHIDO BLADE》)之作品，SQUARE已不再是以前的信心保證。這個情況到了PS2的情況也沒有改變。SQUARE在PS2上出的遊戲我只是買了《THE BOUNCER》，作為一套遊戲我實在說不出它有什麼好玩。戰鬥的部份爽快感全無，操作的方法太過麻煩，LOAD碟次數太多，作為電影看也不夠一氣呵成。SQUARE追求畫面進步而忽視遊戲內容的傾向，在《THE BOUNCER》中表露無為，相信《FF10》的質素也不會相差太遠。

現時我最期待的SQUARE遊戲是WONDER SWAN的《FF2》和《FF3》，但在它們推出之後，SQUARE的遊戲可能對我不再有魅力。

以上是一個舊SQUARE迷的少少意見，謝謝各位花時間看這篇無聊文章（也要多謝時雨先生刊登！）。

KIM

KIM：

看了你這篇對SQUARE的感想，可以想像到KIM君內心對SQUARE真是又愛又恨。其實筆者和KIM君甚至是廣大的遊戲迷一樣，也看出了SQUARE這種本質上的改變。有人對此十分認同（至少被你評得一文不值的《FF8》仍擁有許多FANS），但也有人像你一樣感到非常失望。筆者對SQUARE並沒有什麼特別的感情，只是知道由她製作的遊戲即使不好玩也會好看，《THE BOUNCER》便是近期的最佳例子。不過筆者覺得KIM君不妨給SQUARE少許時間去適應PS2這台新主機，畢竟她在PS2上只推出過三套遊戲，別這樣快下結論，或許剛剛公佈的《FF10》會令你對SQUARE另眼相看也未定！

祝 健康快樂！

時雨



◆《THE BOUNCER》的遊戲性叫不少PS2機主失望



◆《FF10》會否挽回SQUARE的聲譽？

GamePlayers PS Reader's Land 投稿表格

姓名：________________

性別：________ 身份證號碼：________

地址：________________

________________ 電話：________

（可使用影印本）

投稿須知：

- ◆本欄歡迎各位讀者來信發表任何有關遊戲之意見或評論
- ◆來稿時請填妥上面的表格，連同稿件一同寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明「GamePlayers PS Reader's Land 主持人收」
- ◆來稿一經刊登，即可獲得$50~$200的稿費（視內容和字數而定）作獎勵，大家請踴躍來信！

我問你答

The King Of Quiz--《Final Fantasy》篇

© SQUARE SOFT.1987, 1989, 1990, 1991, 1992, 1994, 1997, 1999, 2000

參考書目：《FINAL FANTASY 大全集・上》、《FINAL FANTASY 大全集・下》

TEXT：IKI

新一年伊始，在下首先向各位說句：「新年快樂」，大家又如何度過剛過去的假期？相信也是打機打個不亦樂乎罷！上期「我問你答」已問過了有關《機戰》的問題，故今次又得以另一款遊戲系列為題材，哪不如以 RPG 遊戲為題罷！若說到 RPG，則不得不提《Final Fantasy》系列，其出色的畫面、悅耳的音樂，與及令人感動的故事情節，一向也是吸引玩者的元素，甚至連本地也有不少《FF》Fans。為考驗各《FF》迷對遊戲的了解，本欄遂製作了數十則有關《FF》系列的問題，廢話少說，開始回答問題罷！

問題 01：請問在《Final Fantasy I》中，玩者所遇到的第 1 名 BOSS 是誰？

問題 02：承上題，該作品中共有多少種類的 Item？

問題 03：請問《Final Fantasy II》中共有多少種魔法？

a）20 種　b）40 種　c）60 種

問題 04：承上題，該作品中的最強武器叫甚麼？

a）正宗　b）石中劍　c）斬鐵劍　d）Gun Blade

問題 05：圖中所示是哪一集《Final Fantasy》作品？（圖 1）

問題 06：陸行鳥（Chocobo）首次出現於哪一集《Final Fantasy》作品？

問題 07：圖為《Final Fantasy III》中哪一段劇情？（圖 2）

問題 08：承上題，玩者開始時的地方叫甚麼？

a）水之神殿

b）古代人之村

c）祭壇之洞窟

d）古代遺跡

問題 09：下列哪種召喚獸並非屬於《Final Fantasy III》？

i）龍王巴哈姆

ii）陸行鳥

iii）阿歷山大

iv）巨人泰坦

a）全部皆是　b）(i)、(ii)、(iv)　c）只有 (i)　d）(i)、(ii)、(iii)

問題 10：請問著名人物「薛度」首次出現於哪一集《Final Fantasy》作品？

問題 11：試述《Final Fantasy IV》中共有多少個「世界」？試分別列出。

問題 12：承上題，該作品中主角變成「聖騎士」的一段劇情發生在哪個地方？

問題 13：《Final Fantasy IV》中令最終 Boss 變成真身的道具是：

a）闇之水晶

b）砂漠之光

c）飛龍草

d）暗闇之矢

問題 14：請問《Final Fantasy V》中主角柏茲是騎著甚麼登場？

問題 15：請問《Final Fantasy V》中的「珊瑚之劍」有著何種攻擊屬性？

i）風

ii）地

iii）聖

iv）火

a)(i)　b)全部也不是　c)(ii)　d)(iii)　e)(iv)

問題 16：圖中所示是《Final Fantasy V》中哪處地方？（圖 3）

問題 17：請問在《Final Fantasy VI》中，玩者在下列哪個場所遇到地龍（Earth Dragon）？

i）古代城（世界崩壞後）

ii）歌劇場（世界崩壞後）

iii）狂信者之塔（世界崩壞後）

iv）鳳凰之洞穴（世界崩壞後）

a)(i)　b)全部也不是　c)(ii)　d)(iii)　e)(iv)

問題 18：圖為《Final Fantasy VI》中哪一段劇情？（圖 4）？

問題 19：根據《Final Fantasy VII》設定，Cloud（古蘭特）的眼睛是甚麼顏色？（圖 5）

問題 20：《Final Fantasy VII》最強的召喚獸「圓桌騎士」共有多少位成員？

問題 21：《Final Fantasy VIII》中 Squall 額上的疤痕是如何得來的？

問題 22：根據《Final Fantasy VIII》設定，Squall 就讀的學校叫甚麼名字？

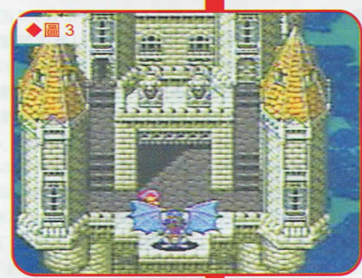
◆圖 1



◆圖 2



◆圖 3



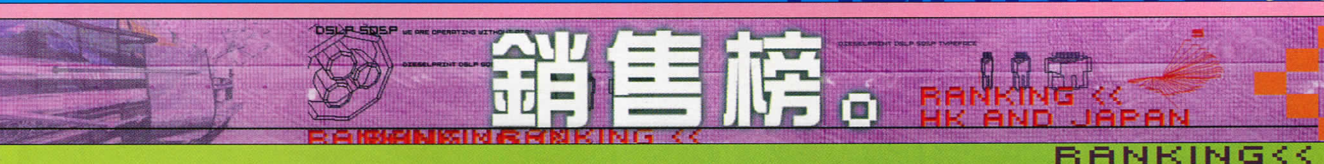
◆圖 4



◆圖 5



答案：（1）加拉特（2）102 種（3）b（4）a（5）Final Fantasy III（6）Final Fantasy II（7）OPENING（8）c（9）b（10）Final Fantasy II（11）3 個，地面世界、地底世界、月面世界（12）試煉之山（13）a（14）陸行鳥（15）b（16）達古城（17）c（18）世界崩壞（19）碧綠色（20）13 位（21）與 Seifer 一次私鬥中弄傷而造成的（22）Balamb Garden



銷售榜。

RANKING HK AND JAPAN

香港



NO.1 Pocket Monster Crystal Version
GAMEBOY／RPG ■任天堂 3800日圓



NO.2 Digial Monster for WonderSwan Color
PlayStation 2／ACT ■SQUARE 7800日圓



NO.3 The Bouncer
PlayStation 2／ACT ■SQUARE 7800日圓

NO.4 7 BLADES極樂丸
PlayStation 2／KONAMI／ACT／開放價格

NO.5 機動戰士GUNDAM
PS 2／BANDAI／ACT／6800日圓

日本



NO.1 機動戰士GUNDAM
PlayStation 2／ACT ■BANDAI 6800日圓 銷量：383,808



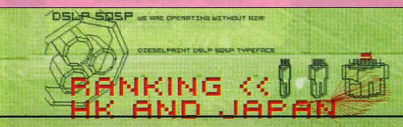
NO.2 The Bouncer
PlayStation 2／ACT ■SQUARE 7800日圓 銷量：383,305



NO.3 第一神拳VICTORIUS BOXERS
PlayStation 2／SPT ■ESP 6800日圓 銷量：175,654

NO.4 （SEVEN）~MORMOSS之騎兵隊
PS 2／NAMCO／RPG／7800日圓 銷量：81,184

NO.5 實況POWERFUL職業棒球7決定版
PS 2／KONAMI／SPT／開放價格 銷量：51,586



期待榜。

RANKING HK AND JAPAN

香港



NO.1 159票
（PS2）鬼武者（CAPCOM）



NO.2 138票
（PS2）WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5（KONAMI）



NO.3 87票
（PS2）METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY（KONAMI）

NO.4 （PS2）FINAL FANTASY X（SQUARE）75票

NO.5 （PS2）GRAN TURISMO 3 A-spec（SCE）71票

日本



NO.1 889票
（PS2）FINAL FANTASY X（SQUARE）



NO.2 676票
（PS2）FINAL FANTASY XI（SQUARE）



NO.3 493票
（PS2）STAR OCEAN

NO.4 （PS2）GRAN TURISMO 3 A-spec（SCE）392票

NO.5 （PS2）METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY（KONAMI）332票

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿

期待榜-香港（不限遊戲數目）

遊戲名稱：：＿＿＿＿＿＿＿＿

※日本資料來源至日本遊戲雜誌「The PlayStation」2/2號

截止日期：2月10日

今期獎品

鬼武者海報	1名
DRAGON QUEST III墊板	1名

GPM PS vol.2期得獎名單

GUILTY GEAR X海報	1名	Wong Wai Ling	Z514XXX（9）
鬼武者海報	1名	李智豪	K386XXX（8）

(c)1987,1988,1990,1991,1992,1994,1997,1999,2000 スクウェア コンピュータグラフィックスムービー:(c)2000 スクウェア/スクウェアヴィジュアルワークス イメージイラストレーション: 天野喜考 "VII,VIII"キャラクターデザイン:野村哲也 (c)CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED. (c)2000 KCE Tokyo ALL RIGHTS REVERVED. (c)1996 JFA the use of player names and likenesses is aythorised by FIFPro and member associations. (c)創通エージェンシー・サンライズ (c)BANDAI 2000 (c)2000 SQUARE/DREAMFACTORY CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA (c) 1995-2000 NintendoCreatures inc. GAME FREAK inc.(c)森川ジョージ/講談社 開發元：ニュー (c)1978 2001 KCE Japan ALL RIGHTS RESERVED. (c)tri-Ace Inc.LINKS・戀緒みなと・ENIX
本郷あきよし・東映アニメーション (c)BANDAI 2000



TEXT：道場師範代小悠



我們這裡是邪道流超技術道場，是為了苦心鑽研出遊戲當中各種超技術而創立的。想入門成為邪道流超技術道場的弟子，必須與我們同樣創出新招，再寄來我們道場便可以得到入門資格。請在信封面註明是「秘之卷」收便可以的了，我們眾師範會為大家提供的秘技作評價。你提供出來的秘技難度越高評價便會越高，而且會以評價來決定給予你的禮金。我們的評價一共分為：

免許皆傳	港幣 500 元
無雙三段	港幣 300 元
天地二段	港幣 200 元
秘傳卷軸	港幣 100 元
咀咒卷軸	走火入魔呀你!

ANGELIQUE TROIS

人物幸福度和最上戀愛ENDING情報大公開!

評價：天地二段
機種：PlayStation2
傳授者：邪道流師範

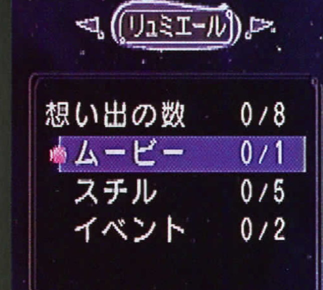


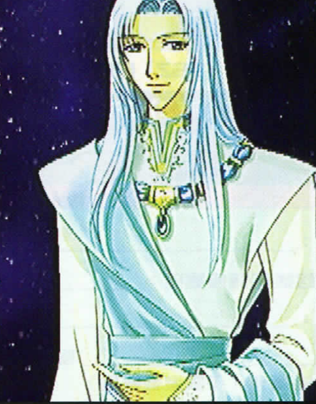
上期介紹過人氣少女戀愛遊戲《ANGELIQUE TROIS》除了有8大守護聖之外，是有一位叫亞利奧斯的少年作為隱藏角色於約束之地出現，也介紹了亞利奧斯的約會地點是如何在育成之地中創造出來。那麼各位知不知道要如何才能夠滿足條件得到最上的戀愛 ENDING 呢？當中的劇情是如何進行才能出現的呢？這其實是和玩者最後會玩出什麼 ENDING 有很大的關係，但當然也離不開幸福度和角色們的好意、敬意和HB有決定性的影響。於這個遊戲之中一共是有7個劇情在不同情況和條件之下出現的，這便和玩者育成地的幸福度有關了。除了女王被送入異次元，還有最後出這個必然會發生的劇情的兩個劇情之外，其餘的四個劇情是在有限制條件之下發生的。特殊劇情的發生是會影響到玩者會否成功得到最上戀愛 ENDING 的機會，玩者是必須達成以下的條件才可以呢。

殘餘的日數	目標幸福度
110	400
103	650
96	1000
89	1300
82	1600
75	1900
68	2300
61	2700
54	3100
47	3500
40	4000
33	4500
26	5000
19	5500
12	5900
5	6000


その「宇宙」が生まれたのは、今から、ほんの少しだけ前のこと。

女王となった彼女は、ライバルだった天才少女レイチェルを補佐官に据え、新宇宙へと旅立ちます。







幪面超人古加

5張2P專用特殊CARD的出現條件公開！

評價：天地二段
機種：PlayStation
傳授者：邪道流師範



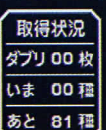
同樣是BANDAI最新推出的一隻特撮遊戲《幪面超人古加》，上期介紹了許多隱藏角色可以使用和追加的新模式在合乎特定條件之下出現的。而大部份的秘技是和收集那些人物咭有一定的關係，例如選擇隱藏角色的話，便必須得到該人物的珍貴咭才可以出現。在玩者成功收集齊所有人物咭之後，CARD FILE會出現第十個，但是第十個FILE是用來幹什麼的呢？除了顏色很帥的究極戰士之外，還有的5張咭是如何取得的呢？其實這是一個不能在人物咭MODE和STORY MODE中戰鬥取得的。關鍵是在於隱藏的SURVIVAL MODE之中，而且玩者是必須在BATTLE 2P MODE中對戰才能得到。最重要的是玩的次數，不同的次數是可以得到不同的隱藏CARD。玩在便和上期的秘技一起刊登出來給大家參考一下吧！利用這個秘技出現的五張雷電咭便會是第十個FILE的空位所欠缺的，這樣便可以真正的100%收集齊所有的人物咭了。至於在玩者收集齊100%的人物咭之後是否會有隱藏MODE出現，便要各位在家中試一試才知道了。

隱藏角色和模式	使用條件
SURVIVAL MODE	得到三張赤色古代文字CARD
飛龍FROM	得到三張藍色古代文字CARD
天馬FROM	得到三張綠色古代文字CARD
泰坦FROM	得到三張紫色古代文字CARD
白甲FROM	於1P MODE使用普通、飛龍、天馬和泰坦CLEAR
人物米・卡路米・尼	得到珍貴咭「米・卡路米・尼」
人物斯・米比奧・達	於SURVIVAL MODE中5人連勝
究極戰士FROM	收集齊9個FILE中一共81張咭

在玩者成功於上述秘技中得到SURVIVAL MODE之後，在這個模式之中的BATTLE 2P MODE連續地玩出下列的次數便可以得到不一樣的隱藏咭。

次數	得到的隱藏咭
10	雷電泰坦
20	雷電天馬
30	雷電飛龍
40	雷電古加
50	雷電魔人











theme PARK 2001

取得大量黃金入場券的方法

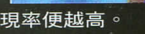
評價：天地二段
機種：PlayStation2
傳授者：邪道流師範

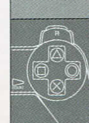


PS2版的模擬遊樂場遊戲《theme PARK 2001》大家有沒有玩過呢？這個遊戲當中玩者除了要以建設一個既賺錢又受歡迎的遊樂場之外，其實是有另一個十分重要的目的，便是在玩者經營的時候得到黃金入場券。它的用途真是十分重要呢！在玩者起初選擇建設遊樂場的地點時，只有一個「迷失的樂園」給大家選擇。但是玩者在取得一定數目的黃金入場券後便可以選「閉園」後，於起初選擇建設遊樂場地點的時候選擇新的地方。而取得大量黃金入場券的方法是於起初開始建設遊樂場的時候，開信看看條件。玩者滿足了於信件所提及的條件便可以得到黃金入場券，重點是在於SIDE SHOW的MINI GAME收入多少。MINI GAME收入越多，黃金入場券的出現率便越高。









今期的逃娛：

- WARRIORS OF Might and Magic
- EVIL DEAD～Hail to the king～
- Disney：Emperor's NEW GROOVE
- 多啦A夢3～魔界之DUNGEON
- AERO DIVE
- METAL SLUG X
- Madden NFL SUPER BALL 2001

BY IKI

WARRIORS OF Might and Magic

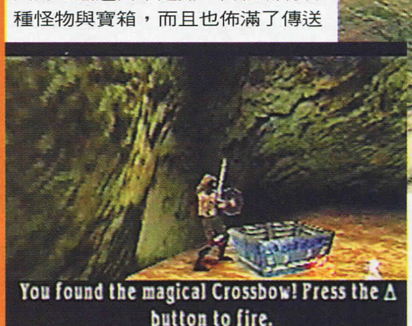
仗劍斬妖的西洋義士

3DO 美版 | ACT | 發售中 1P



PS

有玩開PC GAME的朋友，相信也會對《Might and Magic》系列感到耳熟能詳罷！以下介紹的《WARRIORS OF Might and Magic》可算是該作的完全動作版，但遊戲中卻仍保留了魔法攻擊的系統，而且其操作亦不算複雜，□掣是攻擊（揮劍）、△掣是施放魔法，用以攻擊遠處敵人、〇掣是LOCK著目標敵人，通常配合魔法使出則是翻滾動作、╳掣是跳躍、L1R1掣分別為選擇武器及魔法，而L2R2掣則是視點移動。玩者於遊戲中也常常於敞大的地底迷宮中走動，內裡滿有各種怪物與寶箱，而且也佈滿了傳送點或SAVE POINT。為了打倒惡魔，主角展開了其戰鬥旅程。

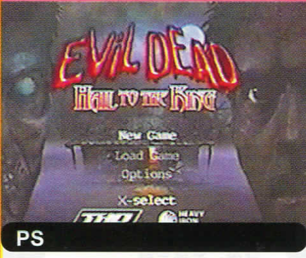


© 2000 The 3DO Company. ALL RIGHT RESERVED 3DO

EVIL DEAD～Hail to the king～

Down Grade版《包乞食》？

美版 | THQ AVG | 發售中 1P



PS



《Biohazard》系列的成功，掀起了一股Survival horror的熱潮，不少廠商也推出相類似的作品，就如以下介紹的作品《EVIL DEAD～Hail to the king～》便是一個好例子。《EVIL DEAD》的故事也是發生於一個小鎮內，玩者須面對各種恐怖的怪物，並解開多個謎題，到底哪些鬼魈是從何而來？主角Ash又能否把小鎮從危機中解救過來？遊戲初段時玩者手上只有一把電鋸及一支手槍，憑籍這兩樣武器，Ash便作了Ghostbaster，一路上與惡鬼週旋，務求從他們手上把愛妻拯救回自己身邊。遊戲的操作較麻煩，可能需要一定時間去適應。

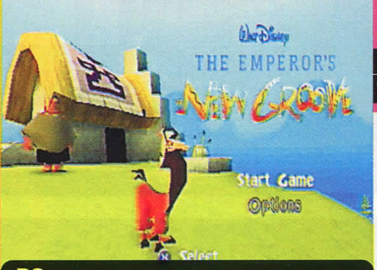


© 2000 THQ Inc.,ALL RIGHTS REVERVED

Disney：Emperor's NEW GROOVE

這個大帝真騎呢

Disney Interactive 美版 | ACT | 發售中 1P



PS

《騎呢大帝》其實是一齣並未在港公映的電影。故事講述位於南美洲的國王--居斯高，因不慎被自己的宰相下毒，結果變成了一隻長毛四不像，更慘被棄置於遙遠的郊外。幸好遇上心地善良的農民帕查，於是他依靠著帕查的幫助，橫渡險阻重重的郊區返回皇宮，並向惡毒的宰相挑戰，終可奪回王國及自己原來的面貌。遊戲是傳統是美式ACT作品，玩者須在敞大的草原上收集金幣以及各種ITEM，遊戲亦十分著重跳躍的技巧。其實箇中的操作亦十分簡單，□掣是撞擊、△掣是主觀視點，用以察看四周環境、〇掣是攻擊，配合移動使出則是翻滾動作、╳掣是跳躍、LR掣則是視點移動。



© 2000 Disney

多啦A夢3～魔界之DUNGEON



PS

老少咸宜的作品

EPOCH	發售中
5800日圓 RPG	1P

長青作品《多啦A夢》一直陪伴你我成長，現在其新作《多啦A夢3～魔界之DUNGEON》亦經已推出。本作《～魔界之DUNGEON》為一款RPG作品，遊戲的玩法有點像《不思議之迷宮》，當中登場的人物除了多啦A夢與大雄外，更包括技安、牙擦仔及靜香等人。他們一行5人將在地底迷宮中進行冒險，遊戲中共有9個地域，





大家可有信心挑戰全100層的地底迷宮嗎？又，首1～3層只是遊戲的開始，之後玩者會得到同伴的幫助；在冒險旅途中，玩者也可透過多啦A夢的工具幫助，其種類合共約200種。

© 藤子PRO・小學館・TV朝日
©2000 EPOCH CO.,LTD

AERO DIVE



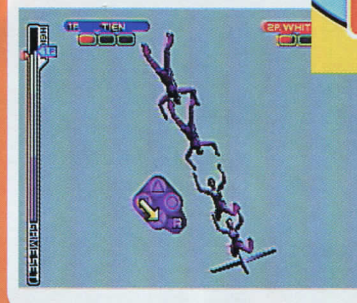
PS

體驗空中翱翔的感覺

BANPRESTO	發售中
5800日圓 SPT	1P～2P

有說人類自古也嚮往在空中翱翔，是以人們對空中花式表演這項運動素來也顯得趨之若鶩，然而，由於此項運動充滿著一定危險性，故此怎樣也未能大熱起來。如果閣下想一嚐空中花式表演的滋味，其實也可一試這款《AERO DIVE》。遊戲的玩法十分簡單，只須按照畫面所示輸入方向及按鈕組合便可，唯是要留意輸入速度要極快；而且只要第一個入力指令錯誤，該組花式動作組





合便立刻當作MISS計算，是以這是一款易學難精的遊戲作品。各位喜歡挑戰難度的玩者也不若一試，說不定會令你有意外驚喜。

© BANPRESTO／METRO 2000

METAL SLUG X



PS

PEACE FOREVER

SNK	發售中
5800日圓 ACT	1P～2P

《METAL SLUG》可說是近年最出色的ACT作品，可是除了第一作《METAL SLUG》曾被先後移植至PS及SS外，其剩的數集也與家用機玩家緣慳一面。（除非閣下擁有NEO GEO帶機，又或可忍受CD版的「蟻速」LOAD碟）不過，PS最近卻推出了其「新」移植作《METAL SLUG X》（99年作品），遊戲中角色的精細動作及迫力的戰鬥畫面亦將重視玩者眼前。本作中共有4名

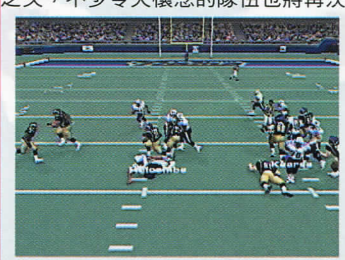




角色可供玩者選擇，而可乘座的「座駕」更增至4種類，為了捍衛和平，玩者遂向莫迪元帥進行反擊戰。最後，PS版亦追加了不了原創要素，包括前作大受好評的COMBAT SCHOOL MODE及ART GELLERY等。

© SNK 1999, 2000

Madden NFL SUPER BALL 2001



PS2

感受美式足球的魅力

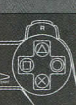
Electronic Art	發售中
6800日圓 SPT	1P～2P

也許大家對「美式足球」這名字早已是聽過無數遍，但大家對它的認知又有多少。在美國，《Madden NFL》遊戲系列一向也是熱賣之作，而今次的比賽舞台更伸延至PS2上。遊戲基本上是以2000年度的比賽資料作為製作藍本，差不多全31隊NFL隊伍也將盡數登場，至於箇中的球員當然也是實名登場，相信NFL FANS定必歡喜萬分。又，遊戲中的營運模式更橫跨達30年之久，不少令人懷念的隊伍也將再次出場，再加上本作中更可透過累積點數來購入TRADING CARD，無論是新舊NFL FANS也不容錯過。



© 2000 Electronic Arts Inc.John Madden Football, React-N-React Defense. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the US and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS is an Electronic Arts TM brand Officially licensed product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC is a registerde trademark of the NFL players. © 2000 NFLP. All rights reserved.







GAME PLAYERS GROUP
史上最強PS2遊戲
鬼武者完全攻略本
完全故事式攻略
公開所有隱藏要素
道具、武器、地圖…等等DATA一一收錄
仲有四大神秘附錄
與遊戲同步推出 | 1月25日約定你
HKD 50
CAPCOM
CAPCOM ASIA CO. LTD. 出版
遊戲誌編輯部製作
鬼武者
史上最強PS2遊戲
完全攻略本
Composed by © Mamoru Samuragoch.
Akechi by © Fu Long Production.
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro.
GAME PLAYERS

製造商： SEGA ROSSO
推出日： 1月預定
SPT／1P／NAOMI 底板

COSMIC SMASH

將「壁球」和「撞磚」結合的新感覺動作遊戲

SEGA ROSSO（即舊SEGA SOFT 5研）於新世紀為大家帶來的首套街機作品《COSMIC SMASH》，是套意念極之獨特的新感覺遊戲。它將兩種大家都很熟悉的玩意——「壁球」和「撞磚」合二為一，配合簡單易明的操作系統，和極富未來感覺的畫面設計，定能令已經厭倦了普通格鬥、音樂遊戲的玩者著迷！

遊戲系統

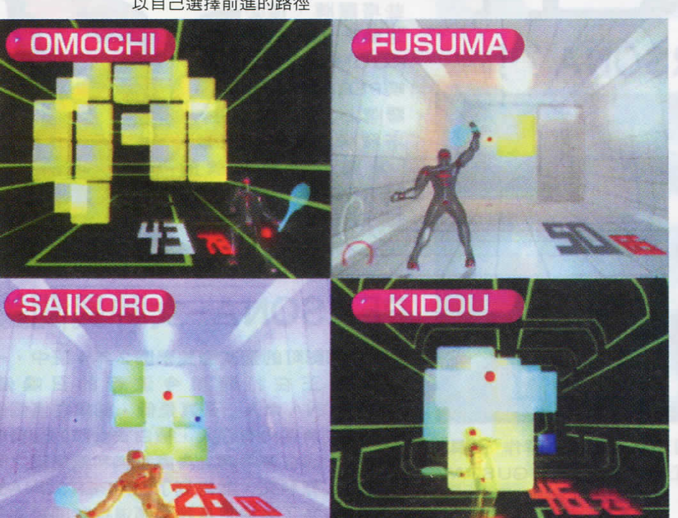
本遊戲的系統非常簡單，玩者只須在限制的時間內用手上的球拍擊球，目標是將場內的方塊全部破獲，成功的話便能繼續挑戰下一關。至於遊戲的操作方法也是簡單到極點，除了用來移動的搖桿以外只有兩個掣——擊球和跳躍，因此無論任何人也可以享受遊戲的樂趣。不過別以為遊戲「簡單」就等於「缺乏深度」，對喜歡追求突破極限的玩家來說，《COSMIC SMASH》是一套充滿挑戰性的遊戲。

各具特色的關卡

本遊戲總共有50關，但它們並不是順序出現的，當中有些地方會出現分支點，因此每次玩時遇到的挑戰都會有所不同！當然，越後的關數難易度也會越高。

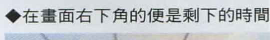


◆當分支點出現時，玩者可以自己選擇前進的路徑





◆玩者控制的就是畫面內那個半透明的人，目標是將場中四角形的方塊破壞掉！



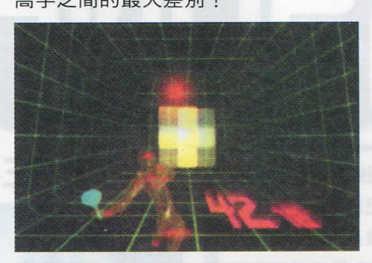
◆在畫面右下角的便是剩下的時間

特殊技巧

在遊戲中玩者除了普通的擊球之外，還可以使用具有貫穿力的「TRICK SMASH」，又或者是會轉彎的「COSMIC DRIVE」等等特殊技巧，能否善用這些技巧便是初心者和高手之間的最大差別！



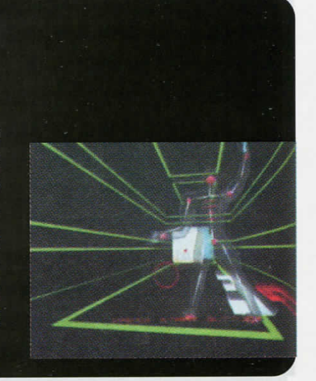
◆如能將跳躍和擊球兩個動作配合，遊戲的戰略性便會大大提高



◆同時按擊球和跳躍掣便可以發動「TRICK SMASH」，它的破壞力是無用置疑的，但問題是出招時的預備時間比較長，玩者要看清楚使用之時機才可

意念是「太空船內的消閒活動」！

從遊戲的畫面大家也可以發現到，遊戲的畫面風格非常有未來的超現實感覺。根據《COSMIC SMASH》的製作人員表示，他們是想設計出一套能夠配合21世紀形象的遊戲，而設計的基本概念則是「在未來太空船內的消閒活動」，並利用簡單但有型的映像去將之表現出來。不知道各位讀者有沒有同感？



© SEGA 2000

遊 戲 空 想 百 科

TEXT BY JOKER SAKURA KI

PERSONA世界

前言：由ALTUS公司推出的RPG名作《女神轉生》，不知不覺已經超過十多年的歲月，其間推出過很多該系列的作品。當中在PS上推出過一個獨有的系列《PERSONA~女神異聞錄~》，均得到業內人仕和玩者的高度評價。及後推出的《PERSONA 2罪》和《PERSONA 2罰》二卷，更是獲得很騷人的成績。不過很多香港的玩家，由於《PERSONA》系列的故事比較玄的關係，因此對於三集的故事和世界觀有很多地方也很模糊。筆者因為收到很多E-MAIL和信件都希望能解釋一下，所以在這個專欄上談談這個話題，如果日後各位讀者也有一些關於遊戲世界中事和物的問題，都歡迎隨時寄信來給我們。

什麼是PERSONA？！



PERSONA這一詞源自拉丁語，解作「面具」的意思。著名瑞士的心理學家CARL GUSTAV JUNG（1875-1961），在發表人類夢和無意識



的研究時，亦曾經用過此詞來解釋作人類無意識的「面具」。在《PERSONA》的遊戲世界之中，各人會隨著不同的性格，便會潛藏著另一個自己，這個自己便是PERSONA。這些PERSONA的外表都是古今中外一些鬼神的模樣，例如希臘神話中的阿波羅、日本傳說的愛慾明王和基督教神話中的MICHAEL等，當然同時亦擁有那些鬼神般的力量。



要擁有使用PERSONA的力量，除了需要擁有強韌的肉體和精神力外，似乎並不能不見一個人，他就是生存在意識與無意識之間的菲利文（FILEMON）。因為不是每個人都可以使用PERSONA，所以必須要經過他的承認才可。召喚PERSONA的必要道具，便是那些被PERSONA依附著的塔羅牌。只要與那些惡魔溝通便可以取得那些塔羅牌，但必定要到VELVET ROOM才可以召喚PERSONA到塔羅牌上。裝備著這些塔羅牌之後，便可以「降魔」該塔羅牌的PERSONA，也可以得到該PERSONA的力量。



PERSONA~女神異聞錄~

在御影町的聖艾露美學園2年4班中，一群好朋友正在打賭現今流行的召喚儀式「PERSONA大人」是真是假，結果在這個儀式中包括主角在內有四人，被白衣女孩的幽靈襲擊而暈倒，卻在夢中遇上身處意識和無意識之間的神秘男人菲利文，並得到了使用PERSONA的能力。四人為了要檢查身體和順道探望同班同學園

©ATLUS 1996，1999，2000 All rights reserved。

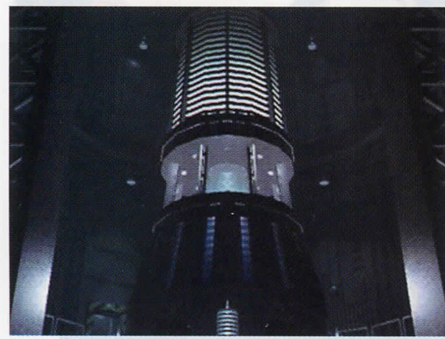




村麻希，不過在醫院內麻希突然連同手術室一同消失，醫院中那些死屍竟然活動起來襲擊人，而且四週還有很多惡魔出沒。充滿了疑團的主角們唯有先回去聖艾露美學園。（註一）

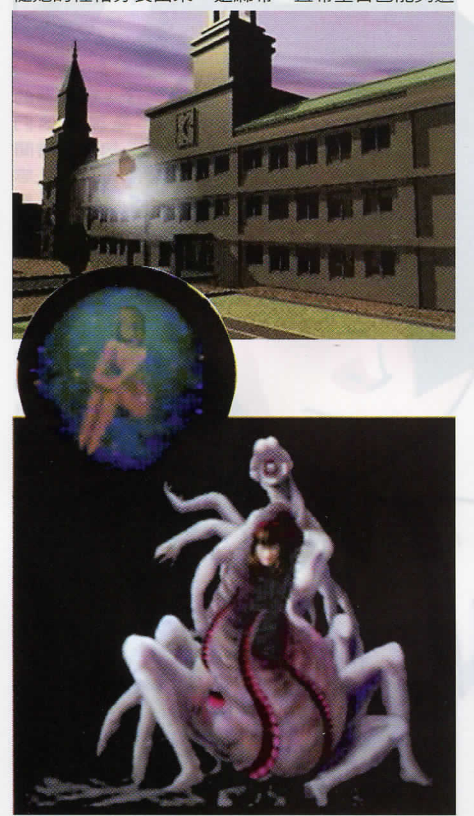


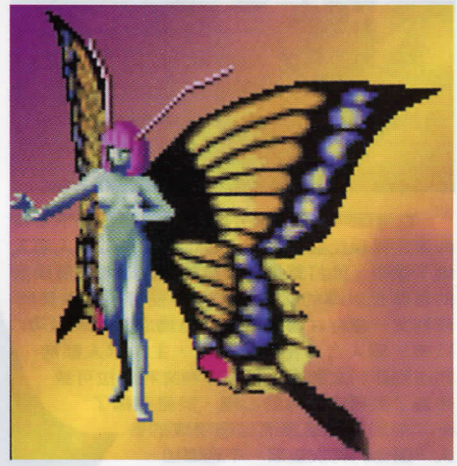
整個御影町除了醫院之外就連街上亦充滿惡魔，主角們回到聖露美學園後，便遇上在醫院失蹤了的麻希，可是眼前這位麻希並不似平常體弱多病的同班同學，是位開朗活潑的女孩子。主角們雖然感到有些不妥，不過仍與麻希等人前去SEBEKU公司找那支社長——神取鷹久，因為從得來的情報指出，街上發生的異變事件，都是與他有關係的。眾人決定潛入SEBEKU的地下研究所，結果發現了次



元轉移裝置「DE'JA' SYSTEM」，並且因為這系統的失控而捲入異次元之中。這個異次元的世界是由麻希的性格造成，內裡的世界是麻希自己希望的世界，那些人物和建築物等都是她所希望的，例如她討厭的醫院在這世界是不會存在。眾人在這個異世界中繼續追神取鷹久，在街上遇上一位白衣少女舞（マイ）和明（アキ），這兩人都是由現實世界中麻希的性格分裂出來，代表著她內心的善和惡。眾人在這個異世界中的幽靈屋內，找到了次元轉移的裝置。回到現實世界的眾人，卻看到神取為了令世界滅亡而建設的魔城「DE'JA' YUCA」。眾人為要粉碎神取的野心，因而冒險進入這個魔城之內。

這個魔城之內，現實世界中的麻希一直也是睡在裡面。一直與主角們行動的麻希，與舞和明一樣從她的性格分裂出來，是麻希一直希望自己能夠這





樣開朗和健康。神取在偶爾的情況下，發現她與自己有很似的地方，於是利用那「DE'JA SYSTEM」把麻希的理想世界實體化，還利用她的幻想世界分裂出彭多拉PANDORA（註二）。希麻她本身極為痛恨現實世界中的自己，並把自己關閉在「迷茫森林」之中。曾經說過「如果自己死了多好」的她，在主角們真摯的說話感動之下改變想法，並且決意打倒她的化身之一彭多拉，這也是把沈睡中的麻希救出的唯一方法。彭多拉的身處之地是麻希所造出來的異世界深處，在「DE'JA SYSTEM」的中心部份築巢。眾人合力把守護這異世界的彭多拉打倒後，麻希說「大家回歸現實世界」後，她幻想出來的麻希和這異世界同時消失，不過她的回憶仍然強烈地留在眾人的心中。

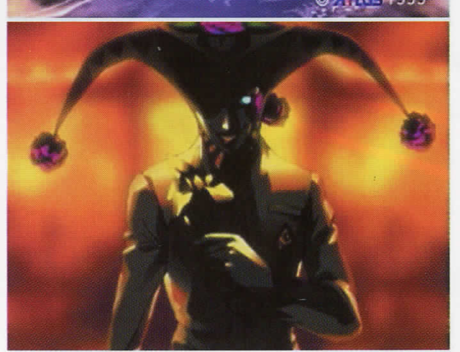
經過這件事件之後，很快亦到了他們舉行畢業禮的時間，這時麻希亦可以離開醫院，向著新的健康人生踏出一步，主角和眾人也向著自己的人生繼續奮鬥。

註一：遊戲中除了以神取和麻希為中心的「SEBEKU 篇」之外，還會有以雪野（ゆきの）為中心的「雪女王」篇。玩者只要在荒屋神社（アラヤ神社）中把麻希的母親救了，並且在學園中收集到「雪女王」的情報後便會發生，主角們會進入一個被冰包圍著學園的異世界，故事亦圍繞這裡為中心。另外，還有一個「SEBEKU 篇」的BAD ENDING，如果主角們在「迷茫森林」中與舞對話時，只要答錯兩次便會發生，主角們把神取打倒後故事便會完結，並不能成功把麻希救出。

註二：希臘神話中袖斯為了懲罰普美迪斯，用粘土製造出來的地上第一位女性彭多拉。她有一個裝滿了各種禍害和痛苦的箱，被打開是那些禍害和痛苦會散佈大地，不過還會留下希望，這個箱被稱為彭多拉箱。（在遊戲中從麻希的病房中飛出去那隻金色蝴蝶便是彭多拉）

PERSONA 2 罪





與御影町很接近的珠留閒市內，不知何時開始存在著把流言散播開去，便可以把流言變成事實。而最近流傳著一個不可思議的流言「JOKER大人」（註三），主角達哉連同莉莎和榮吉三人，在調查有關 JOKER 事件中進行這儀式。結果三人被JOKER襲擊之時，主角三人都發動了PERSONA的力量襲退 JOKER ，不過看來這 JOKER 是認識三人，但三人卻並不認識JOKER，於是眾人便決定繼續追查這個神秘的 JOKER 。

眾人在調查的過程中，遇到了同樣懂得使用PERSONA的舞耶和雪野（她是前作的角色），雜誌社要他們採訪 JOKER 事件，因此眾人便一起行動。眾人調查了很多的線索後，發現JOKER 與一個神秘的組織「假面黨」有關係，不過組織的真正目的卻仍未查到。可是調查其間發現了一件令人震驚的事件，達哉記起十年前經常





了，因為罪的意識令他們把那段時間的記憶忘記。淳更因為罪惡煩悶的感覺，而把JOKER創造出來，不過知道舞耶仍活在世上的眾人，都把那天的罪惡感悉放出來，淳更加變回原來的溫純。

太空船昇上半空的珠留閒市。雖然莉莎等人用盡一切的方法也沒法救回舞耶。娜拉可狄布逃了之後，菲利文說還有方法救舞耶和世界。方法是把時間倒流，把十年前大家認識的記憶洗去，沒有那時候的記憶，便會沒有這悲劇發生，這便可以把世界回復原狀。

眾人在沒有辦法的情況下選擇這方法，雖然眾人都不願把記憶消去，但又對現況無能為力。失去了記憶的眾人，在一個天朗氣清的日子，大家不約而同來到同一個車站，達哉與舞耶相遇的時候，舞耶奇怪地稱達哉為DE'JA' VU後，罰的伏線便由此留下來。

註三：只要在儀式中月自己的手提電話，打自己的手提電話號碼，如果可以打通的話，只要向對方說「你現在在那裡？」，對方回答：「我在你背後」，怪人JOKER便會出現召喚者的背後。如果召募者有什麼願望也可以對JOKER說，JOKER亦會替你實現願望。不過如果召喚者只是望著JOKER而什麼都不說的話，JOKER便會取走那人的元神，令召募者成為一具行屍走肉。

在荒屋神社和他一起玩的好朋友——淳，而當年的榮吉和莉莎也是其中之一，他們經常玩當時人氣戰隊遊戲「FEATHER MAN」，他們還稱自為「假面黨」，而當時亦有一位眾人稱為「大姊姊」的女性存在。

眾人終於找到怪人JOKER後，把他打倒後才發現JOKER的真面目是達哉的好友淳，他之所以成為怪人JOKER完全是十年前那真相。十年前達哉、淳、榮吉和莉莎四人，經常會到荒屋神社遊玩，當年與他們一起玩的那位「大姊姊」便是天野舞耶。有一天舞耶的家人要離開珠留閒市，眾人因為不捨得舞耶離開，於是便把她鎖在神社之內。很不幸當年有位精神異常的青年須藤龍也，放火燒了困著舞耶的神社，在生死存亡之時她的PERSONA發動起來，把舞耶從鬼門關抽回來。不過達哉他們以為自己把「大姊姊」害死

在這個時候假面黨的幹部，已經把地下宇宙船流言實現化並且令到天變地異。達哉等人潛入地下都市，並打算把假面黨的暗謀破壞。假面黨的首領是以淳的父親的容貌存在著，實際是與菲利文一樣存在著意識與無意識之間的娜拉可狄布。眾人合力把牠打倒後，主角眾人都被轉送到菲利文那裡。原來菲利文和娜拉可狄布為了要研究人類的心理，於是選擇了十年前因為罪惡感而逃避現實的各人，讓他們再次重聚。不過娜拉狄可布卻利用這個契機，實行牠毀滅世界的計劃。牠用聖槍把舞耶殺死實現瑪爾雅預言，那麼世界便會跟著被毀滅，只剩下隨





PERSONA 2 罰



達哉自從在車站再遇舞耶之後，有關那件事的記憶就如電影般在他的腦子內播放著。失去了那件事記憶的舞耶，在雜誌社中被討厭她的上司取消了假期，更命令她為一宗獵奇連續「JOKER」殺人事件進行採訪。舞耶與她的同居好友麗一起到周防達哉所讀的高校七姊妹學園調查，在調查的過程中遇達哉的兄長克哉，在校長被JOKER所殺事件當中，舞耶、麗和克哉被JOKER襲擊，雖然喚醒了使用PERSONA的力量，不過仍差點被JOKER所殺，幸好給達哉及是趕到救了眾人。他叫舞耶把所有事忘掉，把一個七姊妹學園的校章給她，叫她把「拿著該校章的人，JOKER便不能接近」的流言散播出去。





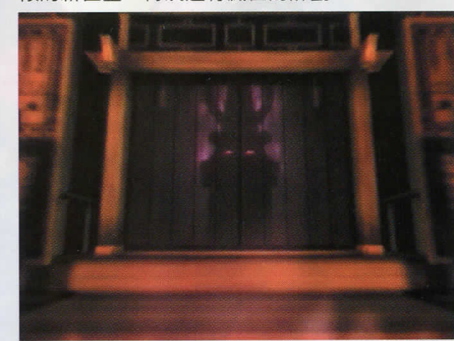
其實舞耶與達哉在上次車站相遇之後，她一直也很想找達哉，便照達哉的意思到葛葉偵探社去散播流言。從網頁上看到有關JOKER的留言，於是眾人便聯絡留言的人——PAOFU，他也是一位懂得使用PERSONA的台灣人，而且他也是在追查JOKER的事，因此他便慫恿舞耶把校章燒掉，那麼JOKER便能接近她。由於舞耶亦希望能夠再遇達哉，於是便聽從他說把校章燒掉。眾人繼續進行一連串的調查，除了找到那精神異常者須藤龍也外，還知JOKER與高層政治人物須藤龍藏的秘密組織「新世塾」有關。不過除了舞耶等人外，還有另一些人在調查「新世塾」的事情，他們便是《PERSONA~女神異聞錄~》中的角色南條圭和桐島英理子，二人知道後亦加入一起調查。

新世塾利用珠留閒市的一種不可思議的力量，就是把流言散播開去便會實現。利用傳媒的力量去把一種龍占卜散播開去，而且還提倡JOKER就是人間的罪，因此要人要把身上的罪清洗，成為無原罪的身體。於是利用一個機器可以把人的罪吸收，其實是新世塾要收集的污穢，利用這些污穢來實行滅世的計畫。舞耶等人得知這些事件之後，便繼續向新世塾進行調查和破壞的行動。就在這些事件的過程中，他們一再遇上舞耶希望遇上的達哉。雖然達哉說自己作過的罪，便要由他自己一個負責，不過在舞耶和克哉等人的關心下，他終於決定把事情的來龍去脈告訴眾人。

他帶眾人來到岩戶山的鏡之湖，這裡可以反映人的潛意識。原來在上次《罪》的空間，世界已經被娜拉可狄布的毀滅，只剩下浮在半空中的珠留閒市。不過在菲利文利用時空倒流的方法，令世界再度回復原狀，不過由於之前舞耶和達哉在車站遇上之後，達哉便清楚記得之前發生過的事情，而且「那傢伙」——娜拉可狄布知道只要令達哉和舞耶等人把記憶恢復過來的話，那麼菲利文的時空倒流便不能成立，世界又再回復被毀滅的狀況。於是那傢伙安排眾人再次相遇，還利用與假面組相似的新世塾，再次進行滅世的計劃。







知道事情的始末之後，舞耶等人便潛入新世塾利用流言實現的古代地下太空船中，希望能把他們的計劃破壞。不過很可惜舞耶等人仍是來遲一步，新世塾的人已經把太空船復活，珠留閒市和太空船浮在空中，而且新世塾還把收集回來的JOKER（污穢）一次過釋放出來，令到世界各地的龍（註四），一同向著JOKER飛過去而引起天變地異。舞耶等人知道這些景象完全是由「言靈」（註五）引起，因此便把這個引起「流言變成事實」的魔物消滅。

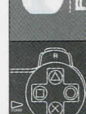
消滅了御前之後，那些由流言變成的事實都消失了。這時眾人被那傢伙轉移到意識與無意識之間。那傢伙還把淳、莉莎和榮吉三人捉了，因為只要三人都回復記憶的話，他的計畫便會成功。眾人終於把被捉的三人救了後，那傢伙又在出現在眾人面前。這時他把達哉的罪公開出來，原來之前菲利文在進行時空倒流之前，已經清楚說明眾人都要把十年前的記憶洗去，淳、莉沙和榮吉雖然並不願意，卻為了救回舞耶而放棄那份記憶，只有達哉在重要關頭不願意放棄這段記憶，因此令到時空產生扭曲，令到那傢伙可以有機可乘。那傢伙以為眾人都會因此而責怪達哉，不過達哉反而得到眾人的支持，並且合力把那傢伙打倒。打倒了那傢伙之後，菲利文要再一次使用時空倒流的方法，去把世界回復原來的面目。不過在儀式開始之前，舞耶與達哉都十分不願意忘記大家，不過達哉知道如果又再猶疑不決的話，便又會再重滔覆轍，於是他吻了舞耶後打暈她。

事情過去了之後，眾人都過著自己的生活，而且眾人都已經把件事忘記得一乾二淨。有一天舞耶正在過馬路的時後，達哉駕駛著電單車擦身而過，舞耶雖然望向漸漸離遠的達哉，不過再沒有叫他「DE'JA' VU」了。

註四：龍是指地脈潛藏的力量，會直接影響人生活繁榮。由於龍最討厭的是污穢，如果發現大量的污穢時，牠們會不顧一切地去消滅污穢。因此只要釋放大量的污穢時，因為龍會從地上走出來消滅污穢，所以地脈會發生變動。

註五：「御前」是新世塾的幹部信奉著一具即身佛(類似木乃伊)，是戰國時代的名人「澄丸清忠」。20年前被須藤龍藏等人發現，由於他擁有可以把流言變成事實的能力，須藤等人便利用牠昇官發財，並且稱牠為「言靈」。







陪審員：咸旦仔

遊戲時間：50小時

SUPERHERO作戰達爾達魯之野望

超人大集匯

超人這個名字從小便陪伴大家成長，如果要數有多少個超人，真是數極都數不完，今次這個作品就雲集一班經典超人，如幪面超人、電腦奇俠、超人佳亞、閃電超人等。他們那些令人留下深刻印象的名場面，在遊戲中完場活現眼前，對於特攝迷來說實在是一隻個重溫這些場面的好機會，不過此作並不是完美無暇的，當中亦有相當多缺點的，現在便同大家深入剖析遊戲的好與壞吧。

又長又悶的故事

在遊戲中雖然將許多令人留下深刻印象的名場活現眼前，但其實內裡亦有許多非常無聊的情節，令遊戲變得又長氣又冗氣。最難頂的是由於他的遊戲畫面非常差，以致那些故事情變得完全沒有睇頭，如果大家在疲倦狀態下玩此作的話，相信會很容易睡著的。其實筆者都完全不明白，既然做一隻出色的遊戲和差勁的遊戲都是要用那麼多錢的話，可不用多點時間做一隻較出色的遊戲呢！

超級格格人

講完故事就輪到畫面了，其實都不用筆者多說，有看過攻略的朋友大概都看到遊戲的畫面有多出色吧！實在很難令人相信在這個年代的遊戲界裡還會推出一隻畫面差到令人嘔心的遊戲，遊戲中的人物如果你不是特攝物的話，你根本完全不知道他是誰，不過大家千萬不有以為開發商不懂做一些較為見得人的遊戲畫面，只是他不願做，如遊戲中那些EVENT片段就較為見得人啦！如果大家對畫面有要求的話，就要考慮清楚先好買了。

毫無難度可言

其實遊戲難易度的定易真是見仁見智的，不過以本作而言實在是毫無難度，何解這樣說，數一數大家便一清二楚了。第一：遊戲中講故仔多過戰鬥，整個遊戲有七成時間是看對白，筆者都不知道這個是RPG遊戲還是AVG遊戲。第二：敵人能力非常弱，除了最後BOSS之外所有敵人都不須要用腦對付，大家只要不斷使用特殊攻擊便可將敵人消滅。第三：迷宮非常少，整個遊戲裡的迷宮十隻手字可以數得哂。第四：迷宮的路線簡單到無可再簡單，較為有難度的只有一兩條，其餘的只要不斷前行便可通過。就以上幾點而言相信大家都清楚本作的難度有多高。

令人懷念超人金曲

一直都在數本作的壞處，其實本作也並不是一無事處的。就以遊戲中那些經典金曲便令人聽出耳油了，如幪面超人RX的主題曲「幪面ライダーBLACK RX」、佳亞的主題曲「ウルトラマンガイア」、七星俠的主題曲「ULTRA SEVEN」等，聽到便已經令人興奮。另外，最令特攝迷讚賞的是這些金曲除了在遊戲時能聽到之外，在遊戲的「サウンド」模式裡也可以隨意選擇收聽，令大家能隨時聽到你所喜愛的超人金曲，這個可謂遊戲裡其中一個值得一讚的要點。

充滿心思的超絕靚圖片

另一個值得一讚賞的要點，就是在遊戲中遇見MR.CARDER時取得的圖片，那些精美的圖片全部都是全新設計的，大家有看過攻略的話應該都有見過這些圖片吧，這些圖靚不靚就要看大家的審美眼光了，不過筆者就覺得相當不俗啦！其實如果遊戲畫面有這些圖的一半的話，相信就會更加受歡迎。



總結

如果筆者不是特攝迷的話，對此作的評價會更加低，因為筆者對遊戲畫面的質素要求相當高，畫面質素低的遊戲除非十分好玩否則筆者絕不會浪費時間在他們身上的。其實本作最吸引人之處除了那些超人之外，筆者真的數不到有那一點吸引人之處，幸好因為工作關係筆者能試玩過這個遊戲才決定買不買，否則又買了一隻廢GAME回家。不過筆者也有一點不太明白的，就是如此差勁的遊戲廠方還好意思推出特別版，實在令人難以廢解！



評分：6分



DC首套網上即時戰略遊戲！

發售商：	SEGA
售價：	5800日圓(@barai版980日圓)
容量：	GD-ROM
記憶：	容量未定
發售日：	2月15日
DC／1-4P／SLG	

充滿個性的登場人物、設定嚴謹的歷史背景、細膩的畫面、大迫力的戰鬥……這些都是即時戰略遊戲《HUNDRED SWORDS》的魅力所在。不過論到《HUNDRED SWORDS》最重要的要素，當然就是網上對戰功能了！玩者在遊戲中能夠控制最多100人之軍隊，在戰場上以實時方式和網上其他玩者進行對戰！相信這會是繼《PHANTASY STAR ONLINE》之後，又一能夠令人玩到不眠不休的遊戲！

少年王和少女王兩人的命運將會連在一起

在本遊戲的單人用「冒險模式」中，玩者會透過「東之騎馬王」華夫（ラーフ）和「北之魔法王」花露絲（ファルス）兩人的視點去進行故事。大家可以視本模式為一個加插了戰鬥部份的冒險遊戲，每場戰役的結果，對故事的發展都會有所影響。在滿佈戰亂的世界中，到底兩人的的命運會是如何……？

在網上進行四人同時對戰

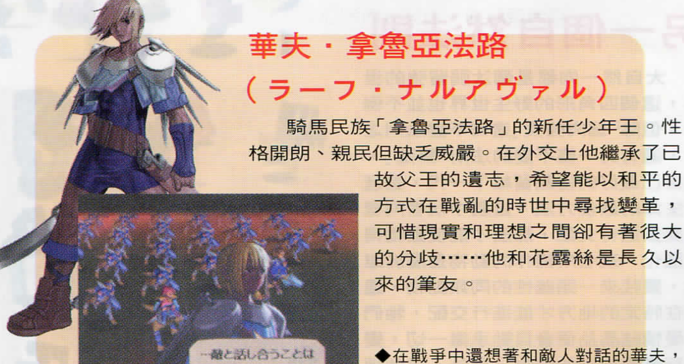
除了「冒險模式」之外，「網上對戰模式」是本遊戲另一重點。在這個模式之中，玩者可以透過互聯網進行最多四人的通訊對戰，而且可供選擇的陣營也由故事模式的兩個增加至四個。在本模式中故事是不存在的，因此戰鬥的方式是完全自由的，和任何一個民族結成同盟，或者是選擇獨力戰鬥也沒有問題。至於勝利條件也極之單純，玩者只要將敵方的本據地破壞便可。

戰鬥的基本流程

本戰鬥開始時，玩者最初選擇了的將領會首先出現。這時玩者的首要目標是要找出地圖上的資源，並進行採集的工作。當儲了足夠的資源後，便可以興建兵營進行徵兵，又或者是召集更多的將領上戰場。如果將領們在待機或行進中遇到敵人，便會立即前往應戰。由於戰鬥、資源管理和生產等工作都是即時進行的，因此玩者需要一心多用，並準確地下每一個判斷。當自己的軍力足夠後，玩者便可以組織攻勢，針對敵人防守力薄弱和重要的據點進行攻擊。目標是將敵方的本據地消滅！

華夫・拿魯亞法路（ラーフ・ナルアヴァル）

騎馬民族「拿魯亞法路」的新任少年王。性格開朗、親民但缺乏威嚴。在外交上他繼承了已故父王的遺志，希望能以和平的方式在戰亂的時世中尋找變革，可惜現實和理想之間卻有著很大的分歧……他和花露絲是長久以來的筆友。



◆在戰爭中還想著和敵人對話的華夫，他天真的性格在此表露無遺

花露絲＝路・古蘭（ファルス＝ル・グラン）

位於大陸北方的魔法國家「古蘭」之少女王。她在年紀極幼時已經登基，其原因據稱是她身為女王的母親曾打算將她殺死卻被人發現，結果母親被廢去了王位。她為人認真，責任感強，擁有很強的洞察力，並且對「神」這種不確實的力量抱懷疑態度。



◆花露絲以嚴厲的措辭對待因為自己浪費而陷入困境的貴族



(1)在冒險模式中，玩者可以透過人物之間的對話了解劇情發展



(2)在故事進行中有時會出現如本畫面內的選擇，對劇情或人物的能力都會有所影響



(3) 花露絲正在閱讀由華夫寄來的信。旁邊的布公仔突顯了她作為少女之一面



(4)每個陣營100人，最多可達400人之網上大混戰！



(5)在出戰之前，玩者要選擇最初上陣的將領



(6)只要向將領們下命令，他和旗下的士兵便會整隊人行動



(7)兵營是己方的重要據點。根據將領或地點之不同，能夠徵召的士兵種類也會不同

© SEGA CORPORATION／Smilebit.,2000

生產商： 任天堂
售價： 未定
容量： 256M
記憶： -
發售日： 予定2月
N64/ACT/對應BATTERY BACKUP

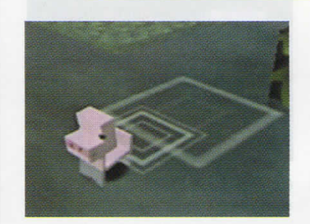


如果對日文有認識的人，應該都知道「番長ばんちょう」這個名詞是解作不良少年的「大佬」。遊戲玩法是在一個四周都是四角形的世界內，與所有的四角形動物住在一起，主角是其中的一頭四角形的豬。在這個四角形的野生世界之中，玩者要不斷地打獵，吃掉敵人剩下來的肉，令自己繼續進化，最終成為這個世界的「百獸之王」。

動物番長

TEXT BY 動物班長 SAKURA KI

做個四角野生世界的「大佬」



食其肉・取其身

要在這個四方形的世界成為「百獸之王」，一定要懂得提升自己，但究竟如果才能做到呢？其實最重要懂得大自然的法則——弱肉強食。玩者最初只是一隻「四方豬」，只有一個像木箱一樣的頭和一塊木板般的肉身。玩者要一方面避開其他動物的襲擊，一方面去攻擊比自己較弱的動物。玩者只要吃掉敵人留下來好像木板那樣的肉，如果吃的肉與自己身體配合的話，便有機會變種成另一種動物，這稱為「變態」系統。

另一個自然法則

大自然一向都是個汰弱留強的世界，這個四角形的野生世界也並不例外。但除「弱肉強食」這條不變法則之外，還有另一條不變的法則「繁殖」，把自己最好的優點留給下一代，是廷續生命的最佳方法。遊戲中玩者同樣地要去進行交配，那麼才能使動物得到進化。玩者所操作的動物是屬於雄性，要找來一頭雌性的同類動物，還要在特定的地方才能進行交配，牠們的愛情結晶品便會自動承繼一切，變成玩者要控制的動物。另外，這個稱為「交尾」的繁殖系統，一共有最高六節的變化，換句話說玩者最多可以進行六次的交配來達到強化的效果。

本能般的操作系統

《動物番長》是一個操作非常簡易的遊戲，希望能接近野生動物本能的感覺。玩者只要利用3D STICK ，便可以控制「四方豬」在廣闊的野生大地自由活動。當玩者發現一些獵物的時候，只要按上Z掣把獵物LOCK 著便可以攻擊。至於食了它的身體也只利用3D STICK ，整個遊戲中也沒有複雜的操作，玩者可以花更多的時間去進行強化。



◆ 這是個弱肉強食的世界

◆ 食掉獵物留下來的肉，便會得到形態上的變化

◆ 繁殖進化最多可達6節

◆ 可以變作不同種類的「四方豬」





© 2001 Saru Brunei (Marigal)

PlayStation

2 月發售預定

1 日	麻雀占卜FOR TONIGHT～月之女神們～	AFFECT	3800 日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SEIRES VOL. 55 THE DARTS	D3 PUBLISHER	1500 日圓	SPT
	三國志 VII	KOEI	7800 日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 5	MEDIA ENTERTAINMENT	2800 日圓	SLG
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 6	MEDIA ENTERTAINMENT	2800 日圓	SLG
	普及版1500 日圓 SERIES 探偵神宮寺三郎 Early Collection 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	AVG
	SPIKE LIBRARY #004 SYPHON FILTER	SPIKE	2800 日圓	ACT
	將棋最強 向職業棋士學習（廉價版）	魔法	1500 日圓	TAB
	大江戸風水因果律 花火 2（廉價版）	魔法	1500 日圓	SLG
	KILLER BASS（廉價版）	魔法	1500 日圓	SPT
8 日	■value 1500 小柯的繪畫LOGIC 3	SUNSOFT	1500 日圓	ETC
	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
	拉麵橋 TOMY COLLECT BEST	TOMY	2800 日圓	SLG
15 日	■CHECKMATE（廉價版）	ARTRON	2800 日圓	TAB
	筋肉番付 VOL. 1 ～我是最強之男！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	筋肉番付 VOL. 2 ～向新極限挑戰！～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	筋肉番付 ～ROAD TO SASUKE ～（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	實況 GOLF MASTER 2000（KONAMI THE BEST）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
22 日	GGS2000 SERIES DAVE MIRRA FREE STYLE BMX	ACCLAIM JAPAN	2000 日圓	SPT
	Eithea 初回生產限定版	ATLUS	7800 日圓	RPG
	Eithea 20000 個限定 DELUXE PACK	ATLUS	12800 日圓	RPG
	CAPCOM GENERATION 第 1 集～擊墜王之時代～CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	STG
	私立 JUSTICE 學園 熱血青春日記 2 CAPCOM COLLECTION	CAPCOM	2800 日圓	FIG
	Major Wave 1500 SERIES OVER BLOOD	HAMSTER	1800 日圓	AVG
	Major Wave 1500 SERIES REFRAIN LOVE ～想見你～	HAMSTER	1800 日圓	SLG
	三國志 III	KOEI	5800 日圓	SLG
	VOLFOSS	NAMCO	5800 日圓	SRPG
	Superlite 1500 SERIES Screen	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES FRANBELAGE 之精靈	SUCCESS	1500 日圓	AVG
	★IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRAL FORCE ～可愛之邪惡～	IDEA FACTORY	2800 日圓	SLG
	★IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	2800 日圓	RPG
上旬	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活	PANDORA BOX	1980 日圓	RPG
下旬	■蒼鼠出門	naxat	3800 日圓	SLG
2 月	■歡樂時光POKAN GOGOGO	BANPRESTO	5800 日圓	RAC
	私立鳳凰學園 2 年純愛組	J · WING	3800 日圓（預定）	TAB

3 月發售預定

1 日	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	1980 日圓	PUZ
	★天空之餐廳 HELLO PROJECT VERSION	MEDIA FACTORY	4980 日圓	TAB
8 日	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	SUCCESS	5800 日圓	SPT
	音樂創作室 3	ENTERBRAIN	5800 日圓	SLG
15 日	Dance Dance Revolution 4th MIX	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	心跳回憶 2 對戰 PUZZLE 玉	KONAMI	OPEN 價格	PUZ
	★在遊戲學習系列 7 在遊戲學習 TOEIC（R）TEST 語句 1700	NAGASE	2800 日圓（預定）	ETC
22 日	■惡魔城年代記 惡魔城 DRACULA	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	■幻想水滸外傳 vol.2 CRYSTAL VALLEY 之決鬥	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	■逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST	PIONEER LDC	6800 日圓	AVG
	★ Superlite 1500 Series 上海 DYNASTY	SUCCESS	1500 日圓	TAB
	★ SIMPLE 1500 SERIES Vol.56 THE SNIPER	D3 PUBLISHING	1500 日圓	不詳
	★ SIMPLE 1500 SERIES Vol.57 THE 迷宮	D3 PUBLISHING	1500 日圓	不詳
29 日	■SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	5800 日圓	AVG
	■SENTIMENTAL GRAFFITI ～約定～	NEC INTERACTIVE	3800 日圓	AVG
	■加油 伍右衛門 大江戶大回轉	KONAMI	OPEN 價格	ACT
	■心跳回憶 2 SUB-STORY VOL.2 ～Leaping School Festival ～	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	6800 日圓	SRPG
	★ THE 心理 GAME 10	VISIT	4800 日圓	ETC
	★ WOODY WOOD PECKER 之 GO! GO! RACING（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	RAC
	★K-1 WORLD GRANDPRIX 2001 開幕版（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	FIG
下旬	■實戰 PACHISLOT 必勝法！ DISC UP（暫稱）	SAMMY	2500 日圓	SLG
	★ SLOT！ PRO2 ～爆裂大相撲 · 紅 & 紫～	日本 TELENET	4200 日圓	SLG
3 月	■beatmania: THE SOUND OF TOKYO ～小西康陽 PRODUCE ～（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	THE HEIWA 天氣 STUDIO	AQUAROUGE	4800 日圓	SLG
	真 · 女神轉生	ATLUS	價格未定	RPG
	FEVER 4 SANKYO 公式 PACHINKO SIMULATION	ICS	4800 日圓（預定）	SLG
	私立鳳凰學園 3 年純愛組	J · WING	3800 日圓（預定）	TAB
	PACHISLOT 帝王 MAKER 推獎 MANUAL ～ICE STORY～	MEDIA ENTERTIANMENT	3200 日圓	SLG
	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	6800 日圓	AVG
	SISTER · PRINCESS 初回限定版	MEDIA WORKS	9800 日圓	AVG

4 月發售預定

26 日	■HAPPY DIET	TWILIGHT EXPRESS	5800 日圓	SLG
上旬	X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	5800 日圓（預定）	FIG
下旬	SPIDER MAN	SUCCESS	5800 日圓（預定）	ACT
	★京都舞妓物語	VISIT	5800 日圓	不詳
4 月	元祖！動物占卜 + 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	4300 日圓	ETC
	VIRTUAL 飛龍之拳 DASH	CULTURE BRAIN	1980 日圓	FIG
	Forget me not ～PALETTE	ENTERTBRAIN	價格未定	AVG
	三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	SLG
	★ SALARYMAN 接待麻雀	VISIT	4800 日圓	TAB

5 月發售預定

5 月	ANGEL DOLL	講談社	4800 日圓	AVG
	NANIWA 金融道～青木雄二之世間胸算用	講談社	5800 日圓（預定）	TAB

2001 年發售預定

春	■MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1（暫稱）	SUNSOFT	2800 日圓（預定）	ETC
	東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	超級機械人大戰 ALPHA 外傳	BANPRESTO	6980 日圓	SLG
	轉轉圈圈	HUDSON	5800 日圓	SLG
	FRIENDS ～青春之光輝～	NEC interchannel	6800 日圓（預定）	AVG
	和 i-mode 也在一起（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500 日圓	ACT
	很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
	實戰 PACHINKO 必勝法！（暫稱）	TOMY	價格未定	SLG
	人鳥流	日本 SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	PUZ
夏	SUMMON KNIGHT 2	BANPRESTO	價格未定	RPG
秋	X DRIVER THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	RAC
2001 年	HOSHIGAMI 沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800 日圓	SRPG
	普及版1500 日圓 SERIES DOKI DOKI POYACCHIO 普及版	MEDIA RING	1500 日圓	ETC
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
冬	■SD GUNDAM 英雄傳	BANDAI	5800 日圓	ACT

發售日未定

	■本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500 日圓	TAB
	真 · 女神轉生 II	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生 if	ATLUS	價格未定	RPG
	成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800 日圓	SLG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	ARKS 1000 ～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2 ～Professional 編～	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥 PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500 日圓	PUZ
	板田吾郎九段之連珠 BPV	CULTURE BRAIN	1500 日圓	TAB
	戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800 日圓	TAB
	ANDAGA HUNTER（暫稱）	E3 STAFF	價格未定	未定
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	KNIGHTS OF GENISIS~ 神之黃昏	ESCOT	5980 日圓	SRPG
	MAIN ROTAR（暫稱）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HAMSTER	1500 日圓	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HAMSTER	1500 日圓	STG
	蒼鼠俱樂部 -i	JORDON	價格未定	SLG
	Dinobreeder another progress	J · WING	5800 日圓	SLG
	聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
	加油 五右衛門 PS	KONAMI	價格未定	ACT
	BATTLE SHIP 大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800 日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800 日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II ～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III ～MILLENNIUM 之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500 日圓	PUZ
	爆彈小子 SCOOP THE KID（暫名）	Tears	價格未定	AVG
	BACKGUNNER ～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800 日圓	SLG
	Tutankhamen 之遺言（暫稱）	WIZARD	價格未定	AVG
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800 日圓（預定）	SLG
	LUNA WING ～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800 日圓（預定）	SRPG

PlayStation 2

2 月發售預定

1 日	■ESPN national Hockey Night	KONAMI	OPEN 價格	SPT
8 日	■LUNATIC DAWN TEMPEST	ARTDINK	6800 日圓	RPG
15 日	GRAN TURISMO 3 A spec	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RAC
22 日	光速谷川將棋	SETA	6800 日圓	TAB
	tsugunai ～償～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
	空戰	角川書店	6800 日圓	STG
下旬	NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	SPT
2 月	MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER	IMAGINEER	6800 日圓	RPG
	超高速圍棋	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	超高速將棋	SUCCESS	2000 日圓	TAB
	機甲兵團 J-PHOENIX「序章篇」	TAKARA	1800 日圓	ACT
	DINOSAUR	UBI SOFT	6800 日圓（預定）	AVG
	★必勝 PACHISLOT STATION V 炎之爆笑軍團	SUNSOFT	5800 日圓	SLG

3 月發售預定

1 日	■Shadow of Memories	KONAMI	價格未定	AVG
	■MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	5800 日圓	RAC
	Z.O.E	KONAMI	OPEN 價格	AVG
	Z.O.E PRIMIUM PACKAGE	KONAMI	13800 日圓	AVG
8 日	■決戰 II	KOEI	7800 日圓	SLG
	A 列車 2001	ARTDINK	6800 日圓	SLG
	EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	6800 日圓	AVG
15 日	■RESCUE HELI AIR RANGER	ASK	6800 日圓	SLG
	■WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI	OPEN 價格	SPT
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	7800 日圓	RAC
	PARAPARA PARADISE	KONAMI	OPEN 價格	SLG
	我與魔王	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	RPG
22 日	BIO HAZARD Code: Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	★實況 J LEAGUE PERFECT STRIKER 3（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	SPT
29 日	■拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	■WTA TOUR TENNIS（暫稱）	KONAMI	價格未定	SPT
	■beatmania II DX 4th style songs collection	KONAMI	價格未定	SLG
	TYPING 泊橋 明日之丈 鬥打	SUNSOFT	4300 日圓	ETC
	TYPING 泊橋 明日之丈 鬥打 USB 鍵盤同梱版	SUNSOFT	6800 日圓	ETC
	★永世名人 5（暫稱）	KONAMI	OPEN 價格	TAB
下旬	★ VELVET FILE plus	DAZ	3800 日圓（預定）	SLG
3 月	F1 2000 ～CHAMPIONSHIP EDITION ～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800 日圓	RAC
	BLOODY ROAR 3	HUDSON	價格未定	FIG
	GUITARMAN ONE	KOEI	1500 日圓	ETC
	風之古洛挪亞 2 ～世界希望忘記的東西～	NAMCO	價格未定	ACT
	REMOTE COCORON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	電車 GO！ 3 通勤編	TAITO	價格未定	SLG
	BATTLE GEAR 2	TAITO	價格未定	RAC
	MONSTER FARM	TECMO	6800 日圓（預定）	SLG
	唐老鴨 RESCUE 大作戰爭!	UBI SOFT	6800 日圓	不詳
	成為 Pilot 吧！ 2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800 日圓	SLG
	首都高 BATTLE 0	元氣	6800 日圓	RAC

4 月發售預定

5 日	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	6800 日圓	SLG
上旬	A 列車 2001 追加車輛 DISC	ARTDINK	2800 日圓（預定）	ETC
4 月	GUN=HEARTS（暫稱）	IDEA FACTORY	5800 日圓	ACT
	機甲兵團 J-PHOENIX	TAKARA	6800 日圓	ACT

5 月發售預定

5 月	東京巴士案內 今日起你也是車長	SUCCESS	5800 日圓	SLG

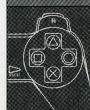
10 月發售預定

10 月	■活躍的公主	角川書店	6800 日圓（預定）	RPG

2001 年發售預定

春	■Enjoy Magic SERIES vol.1	SUNSOFT	價格未定	ETC
	■FINAL FANTASY X	SQUARE	價格未定	RPG
	■F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	6800 日圓	RAC
	Digital Holmes（暫稱）	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	未定





日期	遊戲	廠商	價格	類型
	對局麻雀 在網上食糊！（暫稱）	ARIKA	價格未定	TAB
	DIVER（暫稱）	ARIKA	價格未定	AVG
	實名實況競馬DREAM CLASSIC 2001 SPRING	BANDAI	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學	D3 PUBLISHING	價格未定	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE A 瀨戶、觀月 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE B 豐葉、櫻井、評樂 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	Love Songs 偶像是同班同學 初回限定版（TYPE C 橘、桃園、天城 VERSION）	D3 PUBLISHING	9800 日圓	SLG
	SUPER GAL DERRICK HOUR	ENIX	價格未定	ACT
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800 日圓	RPG
	D.N.A.～Dark Natice Apostle～	HUDSON	6800 日圓	AVG
	GUITAR MAN	KOEI	5800 日圓	SLG
	NBA HOOP 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	Evocide	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	6800 日圓（預定）	AVG
	波洛古羅斯物語 3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800 日圓	RPG
	TORO 與假日（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	ANIME 英語會話 十五少年漂流記	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 TOTOI	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	ANIME 英語會話 出位老鼠大活躍	SUCCESS	3800 日圓	ETC
	機甲世紀 G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	GALLOP RACER 最新作（暫稱）	TECMO	價格未定	RAC
	MISSING BLUE	TOKIN HOUSE	價格未定	AVG
	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法 東京	價格未定	SPT
	★鋼鐵之咆吼～WARSHIP COMMANDER～	KOEI	6800 日圓	SLG
夏	■Global Folktale	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG
	■GENERATION OF CHAOS	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	■爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079	BANDAI	6800 日圓（預定）	SLG
	Devil May Cry（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	莉莉之鍊金術士～查魯布洛古之鍊金術士 3～	GUST	6800 日圓（預定）	SLG
	ACE COMBAT 4（暫稱）	NAMCO	價格未定	STG
	SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓（預定）	STG
2001 年	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	RALLY HARD（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	激寫 BOY 2（暫稱）	IREM SOFTWARE ENGINEERING	價格未定	ACT
	SILENT HILL 2（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
	METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
	鐵甲機 三日月（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	不詳
	PIPOSARU 之遊戲（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT

2002 年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	A 列車 2002（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

2003 年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
	A 列車 2003（暫稱）	ARTDINK	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
BIO HAZARD SERIES（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
MAXIMO（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ARPG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	PUZ
NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800 日圓	SLG
山卡之 BATTLE（暫稱）	Ecseco	價格未定	RAC
EXZOCHIKA（暫稱）	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3（暫稱）	ENIX	價格未定	RPG
BBD2000（暫稱）	ENIX	價格未定	ETC
爆流 2	FUJIMIC	價格未定	SPT
鄭問之三國誌	GAME ARTS	6800 日圓	SLG
BOMBERMAN2001（暫稱）	HUDSON	價格未定	ACT
AI 圍棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
AI 將棋 2001（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
AI 麻雀（暫稱）	IFOUR	價格未定	TAB
1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SOLDNERSCHILD 2（暫稱）	KOEI	價格未定	SRPG
決戰 III（暫稱）	KOEI	價格未定	SLG
AGE OF EMPIRE II（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
TUNING CAR RACING GAME（暫稱）	MTO	5800 日圓	RAC
徹萬 免許皆傳（暫稱）	NAXAT	價格未定	TAB
NAVY-FORCE（暫稱）	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
Perfect Golf 3（暫稱）	SETA	價格未定	SPT
電線（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
立體忍者活劇 天誅 2（暫稱）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
WRC（暫稱）	SPIKE	價格未定	RAC
WSC	SPIKE	價格未定	RAC
全日本 PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
FIRE PRO WRESTLING（最新作）	SPIKE	價格未定	SPT
RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
通信上海（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	PUZ
Road Star Trophy 2000	TAITAS JAPAN K.K.	價格未定	RAC
電車 GO! 系列最新作（暫稱）	TAITO	價格未定	SLG
EX 億萬長者 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX 人生 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
EX 日本特急旅行 GAME	TAKARA	價格未定	TAB
Kunai（暫稱）	TECMO	價格未定	ACT
3D Real Drive（暫稱）	Vial One	價格未定	RAC
F-1（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
聖靈機 RAYBLADE 2（暫稱）	WINKY SOFT	價格未定	SLG
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX（暫稱）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
玉繭物語 2（暫稱）	元氣	價格未定	RPG
最強東大將棋 3	每日 Communication	價格未定	TAB
SOUL SURFING（暫稱）	童	價格未定	ACT
★機動戰士 GUNDAM 相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT

Dreamcast

2 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1 日	THE 心理 GAME	VISIT	4800 日圓	ETC
2 日	ELDORADO GATE 第 3 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
8 日	HUNDRED SWORDS @barai 版	SEGA	980 日圓	RPG
15 日	■STREET FIGHTER ZERO III 最強流道場 for Matching Service（DC DIRECT 專賣）	CAPCOM	3800 日圓	FIG
	AERO DANCING i	CRI	6800 日圓	SLG
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR 尋寶探險隊～	DAIKOKU 電機	4800 日圓	SLG
	HUNDRED SWORDS	SEGA	5800 日圓	RPG
22 日	BATTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	5800 日圓	SLG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC
	西風之狂詩曲	SOFT MAX	5800 日圓	RPG
	FISH EYES WILD	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800 日圓	SPT
	MACROSS M3	翔泳社	6800 日圓	ACT
	MACROSS M3 CAMPAIGN LIMITED BOX	翔泳社	6800 日圓	ACT

3 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
1 日	FIRE PRO WRESTLING D	SPIKE	6800 日圓（預定）	SPT
15 日	★LE MANS 24 HOURS	SEGA	5800 日圓	RAC
22 日	■櫻大戰 3～燃燒的巴黎～	SEGA	7800 日圓	AVG
	BIO HAZARD Code:Veronica 完全版	CAPCOM	價格未定	AVG
	POWER JET RACING 2001	CRI	5800 日圓	RAC
	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	GAME VILLAGE	7800 日圓（預定）	AVG
	★櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL 手提通訊器型 VISUAL MEMORY SET	SEGA	9800 日圓	AVG
	★櫻大戰 3～燃燒的巴黎～ORIGINAL SHANOWAL 蓮製音樂盒	SEGA	9800 日圓	AVG
	★WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	6800 日圓	SPT
29 日	■ILLBLEED	SEGA	5800 日圓	ADV
	■NFL 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
	■SGGG（D-DIRERT 專賣）	SEGA	5800 日圓	SRPG
	★NBA 2K1	SEGA	5800 日圓	SPT
3 月	■ILLBLEED @barai 版	SEGA	價格未定	ADV
	■春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	AVG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	價格未定	RPG
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	LOVE HINA SMILE AGAIN	SEGA	價格未定	不詳

4 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
5 日	■Canvas～褐色的 MOTIF～	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
4 月	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	價格未定	RPG
	Close To～祈禱之丘～	KID	6800 日圓（預定）	AVG

2001 年發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	■歡迎來到 PIA CARROT！2.5	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	GUNDAM NET BATTLE（暫稱）	BANDAI	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800 日圓（預定）	SRPG
	NBA Hoopz	MIDWAY	價格未定	SPT
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q 的朋友們	NEXTECH	價格未定	未定
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
	★井上涼子～ROOMMATE～	DATAM POLYSTAR	6800 日圓（預定）	SLG
2001 年	MYSTEREET～不可思世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	CULDCEPT SECOND	MEDIA FACTORY	價格未定	TAB
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	MAGIC the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
	NIBELUNGEN 之戒指	SUCCESS	6800 日圓	AVG

發售日未定

遊戲	廠商	價格	類型
COMIC PARTY	AQUA PLUS	價格未定	AVG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
GAIA MASTER（暫稱）	CAPCOM	價格未定	TAB
MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
職業指南麻雀「兵」DX 通信對應版	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800 日圓（預定）	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
Memories Off 2（暫稱）	KID	價格未定	AVG
聖誕怪傑（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
盜墓迷城（暫稱）	KONAMI	價格未定	AVG
AGE OF EMPIRE（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
PACHISLOT 帝王 DREAM SLOT（暫稱）	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓（預定）	SLG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
仙魔大戰 2000 假名 LEON 斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
Dee Dee Planet	SEGA	2800 日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
莎木 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
OUT TRIGGER（暫稱）	SEGA	價格未定	STG
type-X～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
GET BASS @abarai 版	SEGA	價格未定	SPT
THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai 版	SEGA	價格未定	STG
ZOMBIE REVENGE @abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
DYNAMITE 刑事 2@abarai 版	SEGA	價格未定	ACT
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
K1 DREAM	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
DYNIMITE ROBO（暫稱）	童	價格未定	ACT
紫炎龍 2（暫稱）	童	價格未定	STG

Nintendo 64

2 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
2 月	動物番長（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	ECHO DELTA（暫稱）	任天堂	5800 日圓	STG

3 月發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
29 日	實況 POWERFUL 棒球 BASIC 版 2001（暫稱）	KONAMI	6800 日圓	SPT
3 月	動物之森（暫稱）	任天堂	5800 日圓	SLG

2001 年春發售預定

日期	遊戲	廠商	價格	類型
春	現代大戰略 Ultimate War	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG



發售日未定

	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980 日圓	RAC
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	SURIC 驅 RAJIC 驅	任天堂	5800 日圓	RAC
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT

Nintendo Gamecube

發售日未定

	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG

Game Boy

2 月發售預定

2 日	■SAMURAI KID	KOEI	3980 日圓	ACT
8 日	OHASTA Dance Dance Revolution GB（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
9 日	HEROHERO 君	IMAGINEER	4800 日圓	RPG
15 日	Dance Dance Revolution GB 3（暫稱）	KONAMI	4800 日圓	SLG
16 日	POP'N POP	JORDAN	3800 日圓	PUZ
	好朋友寵物 SERIES 4 可愛的小貓	MTO	4200 日圓（預定）	SLG
22 日	筋肉番付 GB3 ～新世紀 SURVIVAL 列傳！～	KONAMI	4800 日圓	SPT
23 日	WIZARDARY	ASCII	4500 日圓	RPG
	WIZARDARY II LLYLGAMYN 之遺產	ASCII	4500 日圓	RPG
	WIZARDARY III 鑽石之騎士	ASCII	4500 日圓	RPG
	笑大冒險 GB SILLY GO LUCKY！	CAPCOM	4300 日圓	ETC
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	4500 日圓	TAB
	POCKET KING	NAMCO	4500 日圓	SLG
上旬	勝負師傳說 哲也 新宿天運篇	ATHENA	4700 日圓（預定）	ETC
下旬	★小異形	CREATURES	價格未定	不詳
2 月	GIMMICK LAND	ALPHA DREAM	價格未定	ACT
	說話 BATTLE	ALPHA DREAM	價格未定	ETC
	GAMEBOY WARS POCKET TACTICS	任天堂	價格未定	SLG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～大地之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～時空之章～	任天堂	3800 日圓	ARPG

3 月發售預定

1 日	KLUSTAR	SPIKE	4300 日圓	PUZ
2 日	THE BLACK ONIKIS	TAITO	4500 日圓	不詳
15 日	■用 NET 來 GET MINI GAME@100（暫稱）	KONAMI	5800 日圓	ETC
	WOODY WOOD PACKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	4500 日圓（預定）	RAC
16 日	在 POCKET 中的王國	HECT	4500 日圓	SLG
20 日	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 路加之起程	ENIX	6400 日圓	RPG
22 日	CROSS HUNTER ～AXE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER ～TREASURE HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
	CROSS HUNTER ～MONSTER HUNTER VERSION～	GAME VILLAGE	4800 日圓	RPG
23 日	忍者亂太郎～忍者學園入學之段～	ASK	4500 日圓	不詳
	★扮願日記	VICTOR INTERACTIVE	4200 日圓（預定）	不詳
30 日	■ANIMASTER GB	MEDIA FACTORY	3980 日圓	SLG
	HELLO KITTY 與 DEAR DANIEL 之 DREAM ADVENTURE	IMAGINEER	價格未定	不詳
	★STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	4300 日圓	FIG
下旬	SPACE NET COSMO BLUE	IMAGINEER	價格未定	RPG
	SPACE NET COSMO RED	IMAGINEER	價格未定	RPG
3 月	元祖！動物占卜 GB+ 戀愛占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980 日圓	AVG
	MEDAROT 4 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4500 日圓（預定）	SLG
	MEDAROT 4 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4500 日圓（預定）	SLG
	POCKET COOKING	J WING	4800 日圓（預定）	SLG
	幻想魔傳 最遊記	J WING	4980 日圓（預定）	不詳
	自爆小子 GB（暫稱）	MEDIA FACTORY	4300 日圓	RPG

4 月發售預定

	過來吧 LASCAL	TAM	4500 日圓	ETC
	蓋鼠太郎 2 蓋鼠大集合（暫稱）	任天堂	價格未定	ETC

2001 年發售預定

春	From TV Animation ONE PIECE 夢之路菲海賊團誕生！	BANPRESTO	4500 日圓	RPG
	花樣男兒～ ANOTHER LOVE STORY～	TDK CORE	4500 日圓（預定）	AVG
夏	真・女神轉生 TRADING CARD CARD SUMMONER	ENTERBRAIN	5200 日圓	TAB
	麥當勞物語（暫稱）	TDK CORE	4500 日圓（預定）	SLG
2001 年	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH 社	4300 日圓	SPT
	多拉 A 夢 你和寵物之故事	EPOCH 社	4300 日圓	不詳

發售日未定

	■XtremeWheels 目標是 BMX Champion！	SPIKE	4300 日圓	RAC
	FRONT LINE ～The Next Mission～	ARTRON	4200 日圓	ETC
	GRAND CASINO	ARTRON	價格未定	ETC
	BILLIARD CLUB	ARTRON	價格未定	SPT
	RAINBOW ISLAND	ARTRON	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第 6 彈！風來的斯聿 GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	忍者亂太郎 GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ETC
	CHINESE MONSTERS（暫稱）	CULTURE BRAIN	3980 日圓	ACT
	DRAGON QUEST MONSTERS 2 瑪露達之不思議之鍵 伊魯之冒險	ENIX	6400 日圓	RPG
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	6800 日圓	RPG
	BOON BOON CABOON	GAPPUS	3800 日圓	STG
	GO!GO! 順風車 2	J WING	4800 日圓（預定）	RAC
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	細小的巨人 MICROMAN URBROG 戰記 2010 ～多重合體 RPG～	MEDIA FACTORY	價格未定	RPG
	DERBY STALLION 牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	在實踐中有用的圍棋殘局	PONY CANYON	3980 日圓	TAB
	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	CHIKI CHIKI MACHINE 猛 RACE	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4200 日圓（預定）	RAC
	LOONEY TUNES COLLECTOR MARTAIN QUEST	SYSCOM ENTERTTAINMENT	4500 日圓	ACT
	GOLF LAND	任天堂	價格未定	SPT
	傳說之 STARFEE（暫稱）	任天堂	3800 日圓	ACT
	POCKEMON PICROS	任天堂	價格未定	PUZ
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC

Game Boy Advance

3 月發售預定

21 日	■TWENTY 之 HEARTY PARTY	KEMCO	價格未定	ACT
	■KONAMI WAIWAI RACING ADVANCE（暫稱）	KONAMI	5800 日圓（預定）	RAC
	■惡魔城 DRACULA CIRCLE OF THE MOON	KONAMI	5800 日圓（預定）	ACT
	■JGTO 公認 GOLF MASTER ～JAPAN GOLF TOUR GAME～	KONAMI	5800 日圓（預定）	SPT
	■POWER PRO 君 POCKET 3	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
	■PLAY NOVEL SILENT HILL	KONAMI	5800 日圓（預定）	AVG
	■MAIL CUTE	KONAMI	5800 日圓（預定）	ETC
	■MONSTER GUARDIANS	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
	■ADVANCE GT-A	MTO	4980 日圓（預定）	RAC
	■F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800 日圓	RAC
	■KURUKURU KURURIN	任天堂	4800 日圓	ACT
	■拿破崙	任天堂	4800 日圓	SLG
	FIRE PRO WRESTLING RING A	SPIKE	價格未定	SPT
	PINOBEE 之冒險	HUDSON	價格未定	ACT
	桃太郎祭	HUDSON	價格未定	RPG
	全日本 GT 選手權（暫稱）	KEMCO	價格未定	RAC
	我是航空管制官（暫稱）	TAM	價格未定	SLG
	★遊戲王 DUNGEON DICE MONSTERS	KONAMI	5800 日圓（預定）	TAB
	★MR. DRILLER 2	NAMCO	4800 日圓	PUZ
	★MARIO ADVANCE（暫稱）	任天堂	4800 日圓	ACT
3 月	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE	CAPCOM	價格未定	未定

4 月發售預定

	松本零士之 SPACE HEXITE X（暫稱）	JORDAN	價格未定	PUZ

5 月發售預定

	■黃金之太陽	任天堂	價格未定	RPG

6 月發售預定

	SUPER BLACK BASS ADVANCE	STAR FISH	價格未定	SPT

2001 年發售預定

春	■多拉 A 夢 綠之惑星心跳大救出	EPOCH 社	4800 日圓	ACT
	■BOMBERMAN STORY	HUDSON	價格未定	ARPG
	爆熱躲避球 FIGHTERS	ATLUS	價格未定	SPT
	WINNING POST FOR GAME BOY ADVANCE	KOEI	價格未定	SLG
	無限奇行 ZERO TOURS	MEDIA RING	價格未定	RPG
	DIGI COMMUNICATION	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
夏	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	價格未定	RPG
2001 年	GETBACKERS 奪還屋（暫稱）	KONAMI	價格未定	不詳

發售日未定

	■STA-COMI（暫稱）	KONAMI	5800 日圓（預定）	SLG
	HATENA SATENA	HUDSON	價格未定	ETC
	森田將棋 ADVANCE	HUDSON	價格未定	TAB
	HELLO KITTY MIRACLE COLLECTION（暫稱）	IMAGINEER	價格未定	ETC
	MARIO CART ADVANCE	任天堂	價格未定	RAC
	GAME BOY WARS ADVANCE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM 暗闇之王女（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰	任天堂	價格未定	未定
	TACTICS ORGE 外傳	任天堂	價格未定	SRPG
	壽尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	MAGICAL VACATION（暫稱）	任天堂	價格未定	RPG
	WARIO LAND 4（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	★好朋友麻雀 KABU REACH	KONAMI	價格未定	TAB

Neo-Geo Pocket

3 月發售預定

3 月	SUPER REAL 麻雀 PREMIUM COLLECTION	SNK	價格未定	TAB

Wonder Swan

2001 年 2 月發售預定

1 日	機動戰士 GUNDAM VOL.1 ～SIDE 7～	BANDAI	4500 日圓	SLG
上旬	宇宙戰艦大和號（暫稱）	BANDAI	4500 日圓	SLG
2 月	SD GUNDAM 英雄傳 ～騎士傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	SD GUNDAM 英雄傳 ～武者傳說～	BANDAI	3980 日圓	RPG
	DARK EYES ～BATTLE GATE～	BANDAI	4500 日圓	SLG

2001 年 3 月發售預定

1 日	WIZARDARY SCENARIO 1 狂王之試練場	BANDAI	4500 日圓	RPG
8 日	Memories Off Festa	KID	4800 日圓（預定）	AVG
29 日	■WILD CARD	SQUARE	4300 日圓	RPG
3 月	POCKET 內的多啦 A 夢	BANDAI	4300 日圓	ETC

2001 年 4 月發售預定

下旬	KAPPA GAMES 三毛貓 HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	4300 日圓（預定）	AVG

發售日未定

	PRINCESS MAKER 做夢的妖精	BANDAI VISUAL	4500 日圓	SLG
	聖劍傳說 2	SQUARE	價格未定	ARPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY II	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG

WORDS FROM EDITORS 編聲人語

1 真是繼續病的MS話——

◆ 上期因技術性問題，竟出回第二期編者話…在此說聲：「sorry！」以下是上期的編者話（簡化版）：

◇看見新年的死亡時間表…已可以為自己默哀… >_<

◇新年…我好想離開香港…

◇做完隻GUNDAM後才發現自己是NEWTYPE（爆）…

◇這個世界有很多人是「盲」的…真可憐…

◆ 雖然過了新年…但也在此向大家說句：「恭喜發財 心想事成」

◆ 近來又中流感…唉…結果整個星期靠藥物為生（爆）…

◆ 很久沒有陪家中的遊戲機了…是時候陪下他們…不過只有三天…

◆ 希望今年有命過年…

2 新年有無假放都未知的時雨話：

◆ 上星期的編者話消失了，實在要向各位讀者說句對不起，下次不會的了……

◆ 寫這篇編者話時為年廿九，不過筆者的稿仍未做完，看來初三都是要返工的居多囉，トホホ……（苦笑）

◆ 經過個多月的苦練，筆者終於由唔識玩音樂GAME，到依家可以過到KEYBOARD MANIA 2ND MIX 5星以上的歌了。

◆ 惡魔城都仲有信心過到，但PRESTO是人玩的嗎（雖然見過有人幾乎FULL COMBO……有病的！）

◆ 所以今年的新年願望，就係要玩到PRESTO（同所有3rd Mix的歌）！

◆最後，祝大家新年龍馬精神，學生就學業進步，出來做事的就步步高陞，恭喜恭喜。

3 掛念某人的SAKURA KI

※ 首先向各位讀者拜個晚年，祝各位新年快樂，蛇年行好運，請繼續支持我們 ^_^

※ 契妹已經過了加拿大差不多一個月，在此祝她農曆新年快樂 ^_^

※ 在下的身體時鐘已經壞死了，並不能準時把在下叫醒 T_T

※ 雖然只要一顆不變的心，無論相距多遠也是一樣，不過貪心的人總希望相聚多刻

※ 在下要在此澄清一點，依附在桌上擺設的並不是霉菌…… 我更不是XX (其他編輯按: 霉霉[毛毛?]) >_<

※ 今年的新年願望有很多……，由於講出來可能會唔「靈」，總之心想事成就好啦 P

※ 如果有什麼說話可以和在下講的話，可以E-MAIL 到sakurakibc@sinaman.com

4 悠來悠去過新年

◆ 終於完成了《SEVEN~摩魯摩斯騎兵隊》的攻略了！ 來臨的三月我想也逃避不了攻略的追擊……

◆ 原來有許多朋友是玩MAGIC的，近來才知道。大家也希望與我切磋切磋，所以我也必須努力鑽研一下我的魔術了!

◆ 好想玩黑藍CONTROL DECK，現在正和時雨苦練中……

◆ 新的MAGIC又來了……我的財力會因為魔力的增加而減少。

◆ 我應該可以放足六日假，我想環遊香港呢!

◆ 人生知己不太多，你可以和你的知己一起渡過多少個寒暑呢？

◆ 最後祝大家新年進步~（這個也是不容易的願望來啊！）

5 恭喜發財

◆終於都渡過了這個地獄一星期了，將所有工作完成了的心情實在令人暢快！

◆今個星期雖然工作繁多，不過小弟亦有抽空參與自己球隊的活動，就如剛比賽完的賽事，我們就以12比6大勝對手了，不知下場年初四的賀歲波能否取得勝利呢！又會贏多少比數大呢！

◆近排特別多草場踢，又是換過對釘鞋的時候了！

◆足球真是一個十分講求合作性的運動，一個隊員不合作整隊波就變得不堪一擊，真的希望我的隊員能再成熟點，不要在那麼獨食了。

◆祝大家新年快樂！有幾多搵幾多！

6 IKI話：「新春快樂！」

◆雖然本文見街之日已是初八了，但有心未怕遲，故還是在此謹向各位讀者說句：「心想事成」。

◆到底心裡的願望在哪日才可實現？

◆今期就此打住罷！SEE YOU！

7 隨瘋雙週記

◆「放學後的魔術師」開了一個小玩笑，令上期的編者話自動消失（笑），因此今期的編者話某些是取自上期的。

◆ 常常計算著時間是非常痛苦的

◆ 王菲國語版的《執迷不悔》，原來是隨風一直以來的心聲…

◆ 要是我所做的一切都是錯的，我以後什麼也不再說。我什麼也不明白，什麼也說不清，到底這算什麼…到底我算什麼…？原來我（你）什麼都不想要…

◆ 突然想起一個久違的卡通人物－小新中的「高叉魔人」。

◆ 既然有死的勇氣，為什麼沒有生存的勇氣？反正都是要死了，還有什麼可怕？不如快快樂樂地活得比較好。

◆ 到底「愛一個人，別太認真」真的是好事嗎？愛的反面真的是恨嗎？

◆ 有什麼意見可隨時來信「kase_gpm@hotmail.com」

8 優閒的小璘——

☆在此先祝各位新年快樂！

☆嗚嗚~~上期的編者話不見了~~

☆上期、今期、下期…開始對自己所做的稿件有點混亂了~~

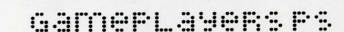
☆因為今期要趕著早交稿的關係，所以特別優閒。（是否有點矛盾呢…？）

☆正由於優閒的原故，小璘才可以連續幾天也玩《遙時》！現在八葉攻略中！（圖為小璘努力的成果之一！）

☆ 還以為永別了的手錶竟然在最近找回，真好哩！

9 MARKS之新年新年

在這期《遊戲誌》發售時，應該已經過了農曆新年，但筆者仍祝各位財源廣進，身壯力健。在上兩期，筆者說過希望GAME PLAYERS GROUP可以在春茗大獲全勝，結果單單我們《GPM PS》的九位編輯之中有五位中了獎，而本人更加厲害，在勁飲啤酒大賽得到十分好的成績，而獲得非常不錯的獎品。



GAMEPLAYERS GROUP

© Capcom Co., Ltd.2000 All Rights Reserved.
2000 Gameplayers.com Ltd.

online shopping

GAMEPLAYERS



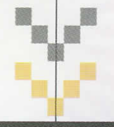
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 **STREET FIGHTER** 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用**GAMEPLAYERS E-CARD**?

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD 系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子　旺角好景商場1樓
佳勁電子　灣仔188商場1樓
天朗書報社　灣仔188商場地下

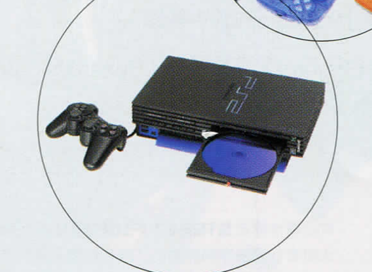


GAMEPLAYERS GROUP

$1 新機

隨時屬您

計劃參加者募集！



精選獎品包括：

Dreamcast	20部
PlayStation	10部
Panasonic GD 93手提電話	10部

2000.11.1 → 2001.12.31

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞






由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」、Game Players PS「遊戲誌 PS」、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。
（最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準）**

印花

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

有效日期：**31.12.2001**為止

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
有效日期：**31.12.2001**為止
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd















GAME PLAYERS GROUP

➔VIPERS REVOLUTIONS

FIGHTING VIPERS 2 | 全角色技表詳盡公開

新年買GAME好幫手

2000年DC美日版遊戲總目錄

DREAM ONLINE第四回

DC遊戲網絡下載功能逐個講！

2001年1月24日 | GAMEPLAYERS DC VOL.004 | 準時同大家見面

